



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE TRABAJO SOCIAL

TEMA:

“EL TRABAJO SOCIAL Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL; CASO DE ESTUDIO, EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES”

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

AUTOR:

Mónica Belén Catota Catota

TUTOR:

Dra. Pino Loza Eulalia Dolores

Ambato - Ecuador

2022

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICA:

En calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular titulado **“EL TRABAJO SOCIAL Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL; CASO DE ESTUDIO, EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES”**, de la Srta. **MÓNICA BELÉN CATOTA CATOTA**, egresada de la Carrera de Trabajo Social de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato, certifico que dicho trabajo se encuentra concluido y reúne los requisitos necesarios para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado que el H. Consejo Directivo de la Facultad designe.

Ambato, 13de septiembre del 2022

Dra. Eulalia Pino Loza
Tutora

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas en el trabajo de titulación, presentado con el tema: **“EL TRABAJO SOCIAL Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL; CASO DE ESTUDIO, EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES.”**, corresponde totalmente a mi persona, Mónica Belén Catota Catota, egresada de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato certificando que el contenido del presente trabajo investigativo es exclusivamente de mi autoría a excepción de las citas bibliográficas.

Ambato, 13 de septiembre del 2022



Mónica Belén Catota Catota

CC.172973294-9

Autora

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga uso de este Trabajo de Titulación como un documento disponible para la lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los derechos de mi Trabajo de Titulación, con fines de difusión pública. Además, autorizo su reproducción dentro de las regulaciones de la Universidad.

Ambato, 13 de septiembre del 2022



Mónica Belén Catota Catota

CC.172973294-9

Autora

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los Miembros del Tribunal de Grado **APRUEBAN** el Trabajo de Investigación sobre el tema “**EL TRABAJO SOCIAL Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL; CASO DE ESTUDIO, EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LOS ESTUDIANTES.**”, presentado por la Srta. Mónica Belén Catota Catota, de conformidad con el Reglamento de Graduación para Obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato,.....2022

Para constancia firman:

Presidente del Tribunal

Miembro del Tribunal

Miembro del Tribunal

DEDICATORIA

A mis padres, por siempre apoyarme en cada una de mis decisiones con respecto a mi vida personal y mis estudios. Su presencia y amor que me han brindado, me ha ayudado a mejorar como persona, y siempre han estado conmigo sacrificándose para hacer de mis días los mejores momentos de mi vida.

A mis hermanas, que de igual forma siempre han estado pendiente de mí, dándome consejos y ánimos para continuar con mis estudios.

A mis sobrinos, a pesar que aún son unos niños me han dado ese aliento y fuerza de continuar con mis labores académicas, porque ellos son mi motor para continuar con mis estudios.

A mi amiga Alexa Pacheco, por esos años de amistad que me ha brindado y la ayuda en mis momentos más difíciles, gracias por ser mi confidente, mi mejor amiga y la persona que he compartido conmigo años de felicidad.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA	vi
INDICE DE CONTENIDO.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE GRÁFICAS	xi
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT	xv
CAPÍTULO I- MARCO TEÓRICO	1
1.1 Antecedentes investigativos	1
Problema científico	9
Delimitación del problema.....	9
Investigaciones previas	9
Desarrollo teórico	15
1.2 Objetivos	42
Objetivo general.....	42
Objetivos específicos	42
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....	43
2.1 Materiales	43
2.2 Métodos	44
Enfoque.....	44
Modalidad de investigación.....	44
Niveles de investigación	45
Métodos	46

Población	47
CAPITULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN	48
3.1 Análisis y discusión de resultados	48
Verificación de la Hipótesis.....	110
CAPITULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIÓN	115
4.1 Conclusiones	115
4.2 Recomendaciones	117
BIBLIOGRAFÍA	118
ANEXOS	128
Anexo 1: Árbol de problemas.....	128
.....	128
Anexo 2: Variable Independiente: Trabajo Social	129
Anexo 3: Variable Dependiente: Inteligencia emocional, uso de videojuegos	131
Anexo 4: Constelación de ideas- Trabajo Social.....	133
Anexo 5: Constelación de ideas- Inteligencia emocional, uso de videojuegos.....	134
Anexo 6: Cuestionario.....	135
Anexo 7: cuestionario- Trabajo Social	137
Anexo 8: Entrevista Semi-Estructurada	139
PROPUESTA.....	142
Manual sobre Trabajo Social e Inteligencia Emocional enfocado en el uso de videojuegos en niños.	150

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de estudio	47
Tabla 2: Edad	49
Tabla 3: Sexo	49
Tabla 4: Grado	50
Tabla 5: Ante un problema me pongo nervioso	51
Tabla 6: Soy una persona alegre y feliz	52
Tabla 7: Me resulta fácil hacer amigos	53
Tabla 8: Si me molesto con alguien se lo digo	54
Tabla 9: Mi vida es muy triste	56
Tabla 10: Resolver un problema	57
Tabla 11: Rápidamente me pongo triste	58
Tabla 12: Tengo ganas de explotar cuando no me salen las cosas como yo quiero	60
Tabla 13: Relacionarme con los demás	61
Tabla 14: Un compañero me insulta yo voy y le hago lo mismo.....	62
Tabla 15: Diversos tipos de videojuegos	64
Tabla 16: Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando	65
Tabla 17: Los juegos de adrenalina.....	67
Tabla 18: Tiempo en el videojuego.....	68
Tabla 19: Inferior e inconforme	70
Tabla 20: Amigos en los videojuegos	71
Tabla 21: Molestia cuando interrumpe a la hora de jugar.....	72
Tabla 22: Prefieres jugar en lugar de pasar tiempo con tus amigos.....	73
Tabla 23: Sufres agresiones	75
Tabla 24: sientes miedo de perder en el videojuego	76
Tabla 25: La labor en la Unidad Educativa influye positivamente en la formación de los estudiantes.....	78
Tabla 26: Plan de trabajo	78
Tabla 27: Gestión en beneficio de los estudiantes y familias	79

Tabla 28: Actividades para el desarrollo de habilidades.....	79
Tabla 29: Funciones del Trabajador social	80
Tabla 30: Formación integral del estudiante.....	81
Tabla 31: Intervención Social	81
Tabla 32: Cuadro de análisis.....	101
Tabla 33: Plan operativo de Actividades	146
Tabla 34: Agenda Metodológica.....	148

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1: Edad	49
Gráfica 2: Sexo	50
Gráfica 3: Grado	50
Gráfica 4: Ante un problema me pongo nervioso.....	51
Gráfica 5: Soy una persona alegre y feliz	53
Gráfica 6: Me resulta fácil hacer amigos	54
Gráfica 7: Si me molesto con alguien se lo digo	55
Gráfica 8: Mi vida es muy triste	56
Gráfica 9: Resolver un problema.....	58
Gráfica 10: Rápidamente me pongo triste	59
Gráfica 11: Tengo ganas de explotar cuando no me salen las cosas como yo quiero	60
Gráfica 12: Relacionarme con los demás	62
Gráfica 13: Un compañero me insulta yo voy y le hago lo mismo	63
Gráfica 14: Diversos tipos de videojuegos	65
Gráfica 15: Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando	66
Gráfica 16: Los juegos de adrenalina	67
Gráfica 17: Tiempo en el videojuego	69
Gráfica 18: Inferior e inconforme.....	70
Gráfica 19: Amigos en los videojuegos.....	71
Gráfica 20: Molestia cuando interrumpe a la hora de jugar	73
Gráfica 21: Prefieres jugar en lugar de pasar tiempo con tus amigos.....	74
Gráfica 22: Sufres agresiones	75
Gráfica 23: Sientes miedo de perder en el videojuego	77
Gráfica 24: Declaración de la variable	111
Gráfica 25: Ingreso de datos	112
Gráfica 26: Cálculo del Chi-Cuadrado	112
Gráfica 27: Cálculo del Chi-Cuadrado	113
Gráfica 28: Cálculo del Chi-Cuadrado	113
Gráfica 29: Resultados.....	114

Gráfica 30: Resultados..... 114
Gráfica 31: Resultados..... 114
Gráfica 32: Resultados..... 114

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Portada	150
Ilustración 2: Índice.....	151
Ilustración 3: Los Videojuegos y el Trabajo Social	152
Ilustración 4: Habilidades de comunicación en niños	153
Ilustración 5: Videojuegos	154
Ilustración 6: Inteligencia Emocional.....	155
Ilustración 7: Los videojuegos como consecuencia en la inteligencia emocional	156
Ilustración 8: ¿Cómo pueden las familias prevenir la adicción a los videojuegos?	157
Ilustración 9: Clasificación de Videojuegos.....	158
Ilustración 10: Ejemplos de videojuegos que desarrollan la inteligencia emocional en los niños	159
Ilustración 11: Recomendaciones.....	160
Ilustración 12: Bibliografía	161
Ilustración 13: Contraportada.....	162

RESUMEN EJECUTIVO

En la actualidad el uso de videojuegos en la población ha ido en incremento de forma directa, fuerte y abrumadora, cambiando la realidad social y emocional al momento de la interacción del individuo en sus redes sociales presentándose dudas, déficit de atención, concentración y descontrol de sus impulsos respecto a cómo el videojuego se encuentra involucrado en el comportamiento e identidad del individuo. Desde Trabajo Social es importante abordar estos cambios que permita describir como el videojuego pasa de ser un medio de entretenimiento a un proceso de adaptabilidad, necesidad e inmediatez para optar su uso y amentar al consumo de adicción que está inmerso en el desarrollo del individuo y cambiando hábitos diarios, siempre evolucionando y generando tanto oportunidades como problemas relacionados al uso del videojuego.

Palabras claves: Intervención social, videojuegos, descontrol de impulsos, interacción, niños, adicción.

ABSTRACT

Nowadays, the use of video games in the population has been increasing in a direct, strong and overwhelming way, changing the social and emotional reality at the moment of the interaction of the individual in their social networks, presenting doubts, attention deficit, concentration and lack of control of their impulses regarding to how the video game is involved in the behavior and identity of the individual. From Social Work it is important to address these changes that allow us to describe how the video game goes from being a means of entertainment to a process of adaptability, necessity and immediacy to opt for its use and increase the consumption of addiction that is immersed in the development of the individual and changing daily habits, always evolving and generating both opportunities and problems related to the use of the video game.

Keywords: Social intervention, video games, impulse control, interaction, children, addiction.

CAPÍTULO I.- MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes investigativos

El trabajo Social toma relevancia debido a la necesidad desde la academia, de aportar con conceptos teóricos y experiencias narrativas que permitan explicar cómo el uso de videojuegos es capaz de intervenir en nuestras relaciones sociales y cambiar pensamientos, conciencias que se evidencia en la transformación de conductas, actuaciones, patrones o hábitos de comportamiento, desde la concepción de videojuego no como una herramienta más de distracción o entretenimiento, sino como un elemento de convivencia virtual y social capaz de acercar al individuo a nuevas formas de interacción donde se ven inmersos los valores de moral y ética con dinámicas que van cambiando y adaptándose a las nuevas realidades de la sociedad.

Según La UNICEF del Estado **Mundial** de la Infancia (2017) La tecnología digital ha cambiado el mundo y a medida que aumenta el número de niños que se conectan en línea en todos los países, está cambiando cada vez más su infancia por que acceden a internet a edades cada vez más temprana. Los jóvenes de 15 a 24 años son el grupo de edad que más están conectados y en algunos países los niños menores de 15 años tienen la misma probabilidad de usar internet que los mayores de edad de 25 años. Alrededor del 29% de los jóvenes de todo el mundo, unos 346 millones de personas, no están conectados en línea. Los jóvenes africanos son los menos conectados, alrededor del 60% no están en línea, en comparación con solo el 4% en Europa.

En África, 3 de cada 5 jóvenes de 15 a 24 años están fuera de línea; en Europa, la proporción es solo 1 de cada 25. Estas brechas digitales reflejan divisiones socioeconómicas más amplias, entre ricos y pobres, hombres y mujeres, ciudades y zonas rurales, y entre quienes han recibido una educación y quienes carecen de instrucción. Por ejemplo, el 81% de los habitantes de los países desarrollados usan

internet, más del doble de la proporción en los países en desarrollo (40%), que a su vez es más del doble de la proporción en los países menos adelantados (15%) (La UNICEF del Estado Mundial de la Infancia , 2017) con una encuesta internacional en 21 países, uno de cada cinco jóvenes de entre 15 y 24 años respondió que a menudo se siente deprimido o tiene poco interés en hacer las cosas. Los datos más recientes de UNICEF indican que al menos 1 de cada 7 niños ha sido directamente afectado por los encierros, mientras que más de 1600 millones han sufrido alguna pérdida en materia de educación.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) (2020) publicó un informe en el que se catalogaba el abuso de los videojuegos como un trastorno. El porcentaje de personas que se ven afectadas por el uso descontrolado de los videojuegos online se sitúa entre el 1% y el 10% en los países occidentales. En España, por ejemplo, los gamers dedican una media de 6,7 horas por semana a los videojuegos. Estas cifras aumentan en otros países europeos como Reino Unido, con un total de 11,6 horas por semana; Alemania, con 8,3 horas por semana; y Francia, con 8,6 horas por semana. Esto ha ocasionado graves problemas en la salud mental de niños y jóvenes, más de uno de cada siete niños y adolescentes de entre 10 y 19 años en el mundo padecía algún trastorno mental diagnosticado y 46.000 se suicidaban anualmente, una situación que se ha agravado con la emergencia sanitaria.

El abuso de los videojuegos se ha incrementado en los últimos años y como consecuencia tendrán repercusiones neurológicas y psicosociales. Las tasas más altas de dependencia de los videojuegos se dan en jugadores de sexo masculino. El mal uso de los videojuegos puede generar problemas socioemocionales, es por ello que la OMS en el 2018 anuncio que el trastorno de videojuegos se incluirá en la décima primera clasificación internacional de enfermedades bajo el nombre de Gaming disorder (trastorno de juego) que se define como la acción de jugar con conexión o sin conexión a internet (Bravo, Chirinos, & Huarcaya, 2021).

Los videojuegos son parte del medio de la globalización y es por ende importante entender que **América latina** se encuentra dentro de ello, no solo en el aspecto de consumo sino también en el de producción con desarrolladores de videojuegos que desde hace apenas dos décadas han incursionado dentro de esta industria y cuyas

proyecciones apuntan a que el videojuego sea el medio de entretenimiento más grande del siglo XXI (Wong, 2021).

México fue el país líder en el mercado latinoamericano de los videojuegos en 2020. La industria de los videojuegos en México generó una facturación de 1.901 millones de dólares estadounidenses. Brasil, por su parte, se posicionó en segundo lugar con ingresos superiores a los 1.750 millones de dólares, seguido por Argentina, con 507 millones, encontrando a Ecuador séptimo con 86 millones de ingresos (Burgueño, 2021, pág. 1).

En la actualidad, la pandemia por el covid-19 ha afectado al Perú en diversos ámbitos. Uno de ellos en el sector educativo, donde se ha visto reflejados diversos cambios ya que los estudiantes han pasado el mayor tiempo del día en casa debido a que la forma de enseñanza se ha vuelto virtual y genera en cada estudiante diferentes emociones tanto como positivas y negativas. De tal forma que él (Ministerio de Salud, 2021), señaló que del 60% al 70% de los pacientes menores de 18 años se atienden en centros de salud mental. La consulta más frecuente de estos menores está relacionada con los problemas emocionales. El Perú no es ajeno a esta realidad, el país se ubica en el cuarto lugar en el uso del internet la población con mayor accesibilidad son los adolescentes entre 12 y 14 años quienes asistían continuamente a cabinas de internet y se encontró un índice elevado del uso de videojuegos dándonos como resultado que el 22% presentaba dependencia, mientras que el 52% abusaba de los videojuegos.

El avance tecnológico ha tenido cambios muy atractivos y los videojuegos se han convertido en una fuente de entretenimiento para los niños, adolescentes y adultos, también se han demostrado a nivel mundial que las personas hacen uso de excesivo de esta forma de entretenimiento lo cual podría conllevar a la dependencia de videojuegos y original desconcierto en la vida cotidiana.

Los videojuegos en línea constituyen distracción entre la población infantil y juvenil que puede repercutir en la salud pública dando como adicción a ellos y constituye un comportamiento, donde se pierde el control sobre su uso ocasionando aislamiento social aficción en el ámbito académico, agresividad, ansiedad, depresión incrementada, salud y

hábitos de higiene (Durand, 2021).

El Trabajo Social en América Latina ha desarrollado habilidades teóricas, ha creado metodologías que guían las prácticas específicas de las diversas disciplinas sociales y han expresado un compromiso ético y político para las causas problemáticas de los pueblos o regiones tales como la lucha contra la pobreza y desigualdad, educación, salud y la desigualdad social, es así que la labor del trabajador social ha sido de participación activa y crítica, con una actitud propositiva hacia la construcción del desarrollo y bienestar humano (La federación Internacional de Trabajadores Sociales, 2015).

Los videojuegos cada vez se vuelven más atractiva para los niños en la actualidad es casi imposible que los menores no estén relacionados con diversas plataformas y aplicaciones de juegos. En **Ecuador** existen 1,2 millones de personas mayores a 5 años que poseen un teléfono inteligente según el censo Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC (2014), lo que representa un crecimiento de 141% a los años anteriores.

Además, el 65% de los hogares tienen uno o más dispositivos para jugar, por ejemplo, existen consolas de video y softwares para computadoras que brindan entretenimiento con juegos de videos de estrategias. Sin embargo, la aparente obsesión que muestran niños al solo estar "aislados" jugando en las consolas de video preocupa mucho a sus familias por el tema de la falta de sociabilidad, cambios de comportamientos y problemas en la salud física y mental.

En Ecuador el 89,9% de niños tienen acceso a un celular y navegan en redes sociales , especialmente tras la aparición del COVID-19, los niños se vieron obligados a confinarse, lo que desencadenó efectos negativos en su bienestar emocional y social, provocando problemas de ansiedad, estrés y depresión, por motivo de abandonar sus actividades cotidianas que solían hacer anteriormente con amigos, familia o la sociedad, obligándolos a utilizar diferentes dispositivos tecnológicos como herramienta de trabajo diario para su educación , enfatizando en que el recurso de internet es un servicio que tiene sus limitaciones por lo que la ciudadanía debe utilizarlo de manera responsable con el fin de que este servicio cubra atención prioritaria como educación, salud, teletrabajo,

producción y alimentación, esto en vista de que análisis posteriores han demostrado que del 60% de incremento en el consumo, solo el 15% es por actividades varias, mientras que el restante 45% corresponde a un uso exclusivo en videojuegos online, lo que crea una saturación de la red (Diario Expreso , 2020).

Según el instituto nacional de estadísticas y censos de enero a junio del 2021 la cifra de suicidios en Ecuador aumento en un 37% con respecto al año anterior, esto debido a los videojuegos, la especializada en psiquiatría mental Julieta Sagnay confirmo está cifra, puesto que ha observado el resultado de esta gran ola de afecciones en la salud mental de los niños, dejaron de tener habilidades sociales, perdieron su capacidad para la resolución de problemas y se han hecho adictos a muchos videojuegos, además recalca que esto no quiere decir que los videojuegos sean malos, el problema radica cuando la vida de los niños giran en torno a ellos, muchos caen en sedentarismos, están encerrados en el cuarto, no salen a comer, ni siquiera bañarse y aislarse de su propia familia con tal de jugar, esto puede ocasionar graves consecuencias, agrega que tuvo un caso de un joven que el mismo decidió dejar el videojuego fortnite y una vez que lo hizo se evidencio cambios en l entorno familiar, escolar social y desvinculación de sus rutinas (Vistazo , 2021).

Según el El Ministerio de Educación (2014), en su artículo N° 4 establece que las instituciones educativas cuenten con un departamento de consejería estudiantil DECE, conformado por un Trabajador Social, un Psicólogo Educativo y un Psicólogo Clínico con el objetivo de garantizar el desarrollo y bienestar de los niños, ya que es fundamental las estrategias de intervención educativa como una instancia mediadora entre el estudiante y el resto de actores que se vinculan al proceso educativo buscando promover su protección y la resolución de situaciones problemáticas.

La investigación es de gran importancia debido a que aborda de cerca la problemática, de conocer las posibles consecuencias del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños, asociándolos con el uso de los videojuegos. Esta investigación es muy beneficiosa porque se va a tratar casos individuales, en el que se identificara como el uso de los

videojuegos influye en la inteligencia emocional ya sea de manera positiva o negativa. Este estudio se centra en la experiencia de la realidad social que viven los niños en actualidad, el cual se conocerá la cotidianidad de los estudiantes frente a este problema social.

Además, es factible porque se desarrollará en la Escuela de Educación Básica “Club Rotario” el cual se predispondrá con la colaboración de los niños para realizar la respectiva investigación. Así mismo se efectuará através de recursos necesarios para su justificación, en las que cuenta con fuentes bibliográficas, recolección de datos y la observación en el Centro Educativo, que servirán de sustento para el estudio y poder prevenir de manera positiva el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de cuarto grado.

El desgaste de la inteligencia emocional, caso de estudio, el uso de los videojuegos en los estudiantes de 4to grado de la escuela de Educación General Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga, se ha considerado como una realidad social debido a la accesibilidad de internet y a la incrementación de dispositivos móviles, que puede afectar a la inteligencia emocional en el proceso de aprendizaje y cambio de comportamientos.

Los videojuegos durante la pandemia Covid-19 se ha visto expuesta en el diario vivir de algunos niños, por motivo que han aumentado las dificultades al momento de relacionarse con su entorno, ocasionado un aislamiento social, debido a que cada estudiante recibía en su hogar las mismas actividades que tendrían en sus aulas por medio de un dispositivo tecnológico con el fin de evitar contagios masivos (Cevallos & Sevilla, 2020), además constituye un factor de riesgo que puede convertir al niño en blanco de burlas y rechazo por la carencia de participación en el entorno social, familiar, como en la escuela, que implica la repercusión que tiene el uso de los videojuegos en el desempeño cognitivo y conductual de los niños y prefieran estar solos antes de integrarse en algún grupo, añadiendo a esta causa se encuentra la desatención de las relaciones sociales, al no tener vínculos afectivos de amistad con niños de su misma edad y sienten incomodidad al hacerlo, esto les genera factores negativos a su estado

emocional como la baja autoestima, ansiedad, depresión , timidez y miedo para expresarse en público y actuar de manera didáctica para una formación integral.

La Ausencia en el núcleo familiar imposibilita establecer reglas y límites claras en el funcionamiento armónico de la familia, debido a la ausencia de padres de familia quienes se encuentran viviendo una situación atípica en la actualidad, vista por la situación económica, de salud o simplemente incapacidad de cuidar a los niños desde su nacimiento. Las causas en los estudiantes podrían verse reflejadas en el deficiente control de los padres al cuidado del niño en donde los responsables legales no tienen el rol ni tiempo necesario para compartir con sus hijos, y ha permitido que la tecnología, en especial el uso masivo de los videojuegos se convierta en la niñera electrónica de los más pequeños del hogar, suscitando el deterioro de la comunicación y carencia afectiva que se convierte en una disfunción o distorsión para que los padres e hijos puedan compartir sus ideologías, valores, enseñanzas y criterios de experiencia, ocasionando desconfianza para que el niño pueda expresar sus sentimientos al momento de sentirse triste, feliz, con inseguridad, o quizás necesite ayuda para satisfacer sus inquietudes, Es así indispensable que los padres de familia comprendan cuán importante es mantener una buena comunicación con los hijos o viceversa, para favorecer al desarrollo de una auto percepción y autoestima positiva, tanto en los dominios familiares como el ámbito social y educativo (Baque & Bedor, 2018).

Añadiendo a lo mencionado, los problemas escolares tienden a ser un problema del trastorno de aprendizaje como trastorno significativo y persistente en las habilidades académicas de la lectura, escritura y aritmética, por tanto el rendimiento intelectual del niño con este trastorno está por debajo de lo esperado a su nivel cronológico, causando deterioro a nivel académico en el momento presente y posibles dificultades profesionales en el futuro (Cevallos & Sevilla, 2020), originando el bajo rendimiento académico por el uso frecuente y continuo de los videojuegos, ha provocado el abandono de actividades académicas y actividades fundamentales de la vida diaria, como cuidado personal, desarrollo social y en efecto inmediato provocando bajas calificaciones en la actividad académica es una práctica diaria y cuando hay desinterés en aprender, se origina

dificultad de habilidades y destrezas, que imposibilitara aportar con ideas significativas al momento de una participación activa en grupo, pues la escasez de conocimiento impartidos en el entorno educativo y familiar implicara complicaciones en el crecimiento profesional del niño, además el desinterés de actividades cotidianas conlleva al sedentarismo, considerando como la parte diaria de convivencia.

El excesivo tiempo con el dispositivo móvil en niños ha causado situaciones no beneficiosas, convirtiéndose en un problema social, que se va generando desde tempranas edades, la gran mayoría de los niños lo hacen cuando aún no hablan sus primeras palabras, y el primer responsable a cargo del menor de edad para evitar cualquier tipo de aparatos tecnológicos son los adultos (Ezpinosa, 2021), generalmente el uso compulsivo de los videojuegos traerá molestias en la salud física y cambios nocivos en la salud mental puesto que al tener contacto con videojuegos agresivos o inapropiados, estimula la conducta agresiva, mal humor, frustración, enojo, además es posible llegar a sufrir enfermedades, como irritación ocular, dolores de cabeza, dolores musculares, fatiga mental, insomnio, problemas alimenticios, y sobre todo inciden a la visión parcial de la realidad ocasionando que los niños imiten o aprendan lo que ven en las pantallas y no puedan distinguir la realidad de la ficción, provocando actitudes agresivas entre padres e hijos.

Si no se da la solución al problema planteado del desgaste de la inteligencia emocional, caso de estudio; el uso de los videojuegos en los estudiantes de 4to grado de la escuela de Educación General Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga. En el futuro los estudiantes tendrán complicaciones de sus habilidades, destrezas y control de su conducta emocional que no les permita desarrollar diferentes aspectos en su desarrollo integral al momento de interrelacionarse con la sociedad.

Es transcendental mencionar los diferentes aspectos colaterales que se ha generado por el uso excesivo de los videojuegos tanto de manera positiva como negativa, porque actualmente en cada uno de los hogares existe cualquier tipo dispositivo tecnológico lo cual puede ocasionar enfermedades de salud por el mal uso y conlleven a situaciones

graves desde su infancia hasta la adultez atravesando complejidades para la calidad de vida.

Problema científico

¿De qué manera influye el Trabajo Social en la Inteligencia Emocional; caso de estudio, el uso de videojuegos en los Estudiantes de 4to grado de educación General Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga?

Delimitación del problema

Contenido

Campo: Trabajo Social

Área: Educación

Aspecto: Inteligencia emocional

Delimitación Geográfica: El trabajo investigativo se lo realizara en la Escuela de Educación General Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.

Delimitación Temporal: el trabajo de campo se lo llevara a cabo en el periodo académico abril- septiembre 2022.

Unidades de Observación:

Estudiantes de la Escuela de Educación General Básica “Club Rotario”

Trabajadores Sociales

Línea de investigación

Exclusión e Inclusión Social

Investigaciones previas

En el estudio de (Enriquez, 2020) titulado “Los Videojuegos y el Trabajo Social: Reconociendo sus potencialidades y usos interventivos” realiza un estudio cualitativo que tiene como objetivo explicar las dinámicas socioemocionales que se despliegan en los videojuegos encontrando como existen patrones beneficiosos en la habilidad mental y relaciones interpersonales o también puede ser perjudicales, el cual si es una

problemática en la relación de los individuo, lo recomendable es generar una intervención en el reconocimiento de estas características negativas para evitar caer en su abuso y perjuicios y poder brindar información hacia una relación sana de juegos optimas y divertidas.

Esta investigación resulta necesaria debido a que el uso de videojuegos es también una actividad que permite crear entornos comunicacionales de manera virtual y crear vínculos de amistad, al igual que incrementar sus habilidades cognitivas y potencialidades en el desarrollo del sujeto, pero también depende controlar el tiempo que contribuya al uso de los videojuegos de lo contrario necesitara orientación de un profesional de trabajo social para intervenir ante la problemática.

Por su parte la autora (Nomen, 2021), en su artículo “Intervenciones del trabajador social en tiempos de pandemia” realiza una investigación bibliografía que por objetivo tiene garantizar atención a las personas en situación de mayor vulnerabilidad, dando relevancia a detectar situaciones de malestar emocional que el confinamiento ha desencadenado o empeorando, aplicando nuevas respuestas de intervención social a distancia mediante actuaciones telefónicas y digitales que ha permitido comunicarse, interrelacionarse y trabajar de forma conjunta.

Esta investigación brinda información relevante porque nos muestra la realidad del trabajo significativo que han realizado los profesionales de trabajo social durante la pandemia para cubrir necesidades básicas sociales con diferentes métodos, técnicas y estrategias de intervención.

En el artículo realizado por (Nadal, 2018), con el tema “Reflexiones sobre la Intervención de Trabajador Social en el contexto Educativo” tuvo como objetivo principal favorecer el desarrollo integral del alumno para que tenga que incidir en los diferentes contextos en los que el niño se desenvuelve y como el trabajador social facilito una intervención temprana para modificar situaciones que está influyendo negativamente en el desarrollo integral del niño.

Es interesante este artículo ya que nos acerca a comprender que la intervención de trabajo social en educación puede detectar problemas de medio escolar, familiar y comunitario por tanto cuando las relaciones que se establezcan entre ellas sean disfuncionales, se realizará la intervención para intentar corregir los desajustes personales, familiares, sociales y escolares.

En la investigación realizada por (Pavez, 2016), la cual se titula: “Estrategias para promover la participación de los padres en la educación de sus hijos: el potencial de la visita domiciliaria” tiene como objetivo ayudar al aprendizaje del estudiante e incentivar la participación de los padres en la educación de sus hijos encontrando como los trabajadores sociales buscan aumentar los conocimientos y habilidades parentales en tema de cuidado y desarrollo infantil basándose en la relación de confianza entre el profesional que realiza la visita y la familia.

Es interesante este artículo por la importancia de la labor del trabajador social mediante las visitas domiciliarias, pueden ayudar a resolver las barreras de la participación de los padres en la educación de sus hijos, como lo son la falta de tiempo para ir a reuniones o para leer materiales enviados a la casa, no sentirse valorado ni bienvenido en la escuela o no comprender el sistema escolar ni su lenguaje.

Según (Castro, 2017), en su artículo titulado “El Trabajo Social en el entorno Educativo”, estudiando las dificultades y conflictos que ha ocasionado grandes cambios en la convivencia familiar por tal motivo que los padres se ven obligados a trabajar para mantener la economía familiar y no disponen de tiempo para atender, o escuchar a sus hijos, dando relevancia a que los hijos descuidan sus tareas escolares y tengan un acercamiento a edad temprana al videojuego, siendo este un factor que perpetúe a futuro profesional del niño.

Esta investigación es importante porque nos pone en contexto como hay familias quienes descuidan a sus hijos por motivos de su trabajo y que afecta al individuo en su

rendimiento escolar por la falta de control por parte de sus padres, cambiando sus hábitos cotidianos en el uso de videojuegos, por eso es necesaria la supervisión para mejorar el aprendizaje y evitar problemas futuros.

De acuerdo a (Serna & Sanchez, 2017), en su artículo titulado “Alumnos Violentos o Inteligentes Emocionales” estudia desde la metodología cualitativa dicha violencia que se manifiesta cada vez más en la escuela, analizando el inadecuado uso de las tecnologías que reflejan la inminente desvinculación y pérdida de valores, situación que debiera ser preocupante y crítica para la sociedad debido a que nos detallan haber sido víctimas de acoso, haber recibido insultos y amenazas a través de las redes sociales ya que las personas están dejando a un lado la empatía, el control de emociones, la generosidad, la equidad, el altruismo, la comunicación y el diálogo.

La investigación es bastante significativa porque demuestra que el mal uso de la tecnología está afectando hoy en día de manera violenta al comportamiento de los niños o también algunos niños que han sido víctimas por algún episodio de violencia verbal, psicológica, física por parte de otros que serían perjudiciales para las relaciones sociales, la salud y su desarrollo integral.

En la investigación realizada por (Gutierrez & Ibañez, 2017), en su artículo investigativo con su tema “El profesor y la Inteligencia Emocional” , hace uso de la metodología cualitativa y cuantitativa estudio que trata de incluir la inteligencia emocional en la formación de los profesores, los alumnos son quienes pasan muchos años de su vida en el sistema educativo, bajo la responsabilidad de un maestro, el cual tiene un papel fundamental en el desarrollo de actitudes, comportamientos y emociones porque son agentes activos en el desarrollo afectivo de sus alumnos y no solo relacionadas con el proceso de aprendizaje en el aula, sino también en los contactos con padres, compañeros y otros agentes de la comunidad educativa.

La investigación realizada nos da a conocer que los profesores en la educación deben tener un perfil de inteligencia emocional mayor para hacer frente a las exigencias emocionales de su trabajo docente lo que deberían ser conscientes de sus propias

emociones e incorporar estas habilidades emocionales en su trabajo y así poder entender diferentes conductas del alumno dentro del aula.

Según los autores (Rodríguez & Díaz, 2018), en su artículo con el tema “Satisfacción Familiar, Comunicación e Inteligencia Emocional” analiza desde un enfoque cuantitativo la familia como transmisora de valores, hábitos y costumbres concluyendo que es el principal apoyo emocional, cuyo elemento principal es la comunicación para lograr la comprensión, estabilidad y autonomía de su desarrollo dentro de la sociedad y permita atribuir habilidades de comprender, percibir, valorar y expresar emociones de sentimientos.

Esta investigación aporta de manera significativa al proyecto puesto que la familia es quien inculca los primeros valores, la transmisión de estos valores crea un vínculo afectivo de fortalecimiento a las relaciones interpersonales y lograr un espacio favorecedor de buenos sentimientos como la ternura, la aceptación, la tolerancia, las expresiones de afecto, el sentido del humor.

En el artículo realizado por (Buiza, y otros, 2017), con el tema “Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas”, se realiza un estudio cualitativo y cuantitativo que tiene como objetivo encontrar la afectación a nivel neurológico y psicosocial del uso de los videojuegos encontrando como existen patrones beneficiosos y perjudiciales que se crean alrededor del uso de videojuegos que dependen del uso moderado o del abuso o adicción que se produzca con los videojuegos y de factores previos como la buena o pobre salud psicosocial.

Esta investigación resulta necesaria para el tema de grado debido a que nos permite entender que el individuo como un ser social está constantemente interactuando en su entorno de diferentes formas, es así que agregar la variable uso de videojuegos dentro de ese entorno crea una disruptiva en sus dinámicas de actuación que como consecuencia hace que este individuo dependiendo de su salud psicosocial entre en una fase de adicción al videojuego caracterizado por un crecimiento progresivo del tiempo que

dedica o por el contrario se defina como una gran usuario que disfruta con los videojuegos y le permiten beneficios a nivel cognitivo y visual-espacial.

Por su parte los autores (Rivera & Torres, 2018), en su artículo “Videojuegos y habilidades del pensamiento”, realizan una investigación bibliográfica cualitativa, que por objetivo tiene encontrar las diferencias de aprendizajes que desarrollan los video jugadores y como están son aplicadas en el ámbito educativo encontrando que los videojuegos son capaces de generar un aprendizaje significativo y a la vez debe ser controlado y medido por los padres o tutores.

Es interesantes este artículo para entender la necesidad de que padres y familiares controlen el uso adecuado de los videojuegos con la implicación de que dentro de las redes sociales del individuo el hacer uso de videojuegos puede cambiar estas dinámicas por tanto es necesaria la supervisión con el fin de aprovechar el potencial inmerso allí y evitar los problemas ligados a su uso excesivo.

Según el autor (Sandoval, 2020), en el artículo “Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?”, que realiza una sistematización cualitativa de información acerca del uso de videojuegos como una problemática dando relevancia a cómo mientras los individuos tengan un acercamiento a edad más temprana al videojuego, es más posible que este factor se perpetúe a futuro en el tiempo de ocio y recreación del individuo.

Esta investigación es importante para el tema de grado debido a que nos pone en contexto como todavía hoy existen diferencias de resultados entre considerar o no al videojuego como algo que afecta al individuo en las redes primarias de interacción a edad temprana y hará que el mismo perpetúe esta condición a lo largo de su vida y en las siguientes etapas de su desarrollo.

Al respecto de la moral los autores (Melzer & Holl, 2020) en su publicación “Players’ Moral Decisions in Virtual Worlds: Morality in Video Games”, analiza desde un

enfoque cualitativo los valores de moral aplicados en los videojuegos y como el comportamiento de los individuos dentro de los entornos virtuales ya sea individuales o sociales están regidos por sistemas de moralidad concluyendo que los video jugadores pese a tomar decisiones de moralidad en un espacio seguro que no corresponde a la realidad o tiene consecuencias en lo real, sus decisiones siguen las convicciones y sistemas de valores que siguen en la vida diaria por lo que un análisis de la psicología de la moral resulta necesario para entender mejor las redes de interacción social que se crean alrededor de estos entornos.

Esta investigación aporta al tema de grado ya que nos describe los patrones de moralidad inmersos en el uso de los videojuegos y una vez más al igual que en los artículos anteriores permite posicionar al videojuego como una variable más a considerar dentro de las redes sociales del individuo, ya que aquí es donde más fácilmente se pueden estudiar y reflejar comportamientos tanto sanos como negativos del desarrollo del individuo que al hacer uso de los videojuegos estos rasgos de comportamiento se ven fortalecidos.

Desarrollo teórico

Servicios sociales

Los servicios sociales se dirigen especialmente a la prevención de las situaciones de riesgo, a la compensación de los déficits de apoyo social y económico en situaciones de vulnerabilidad y dependencia, el cual tienen como finalidad asegurar el derecho de las personas a vivir dignamente durante todas las etapas de su vida mediante la cobertura de sus necesidades personales básicas y de las necesidades sociales en el marco de la justicia social y del bienestar de las personas (Fantova, 2008, pág. 33).

Es una rama de actividad en construcción hacia los cambios sociales que buscan proteger o promover las necesidades sociales que tienen un individuo, familia o comunidad, mediante ayuda y apoyo que garanticen acciones de bienestar para su

desarrollo de potencialidades en lo que tiene que ver con la autonomía personal, integración y convivencia.

Calidad de vida

Calidad de vida es un estado de satisfacción general, derivado de la realización de las potencialidades de la persona. Posee aspectos subjetivos a medida compuesta de bienestar físico, mental y social, de tal motivo que necesitamos sentirnos sanos, productivos, seguros y ser capaces de expresar nuestras emociones y compartir nuestra intimidad. Las relaciones armónicas con el bienestar material, ambiente, comunidad son indispensables para tener ingresos disponibles, posición en el mercado de trabajo, nivel de educación, grado de seguridad, transporte, movilización, vivienda, vestimenta, integración y relaciones familiares o sociales para el desarrollo del ser humano (Ardila, 2003, pág. 163).

La calidad de vida es el resultado de una interacción constante entre factores económicos, sociales, individuales, libertad emocional, entorno ecológico, condiciones de salud, educación, bienes culturales de manera individual y social.

Equidad

La equidad se fundamenta en tres valores sociales: igualdad, cumplimiento de derechos y justicia. Por ende, va a ser interpretado y respetado según los valores, las tradiciones y la ética social. Las políticas y programas sociales, velaran por la equidad e igualdad de derechos (Mokate, 2001, pág. 21).

La equidad repercute en el respeto a la dignidad, en el desarrollo de la inclusión, la integración y la cohesión de las personas sobre todo involucra la generación de las condiciones necesarias para el acceso equitativo e igualitario a servicios públicos de calidad, tales como salud, seguridad, educación, justicia, medios de vida, recursos y oportunidades para asegurar el buen vivir de los ciudadanos.

Intervención social

La intervención social es un conjunto de acciones programadas y prácticas que brinda a grupos, familias o individuos quienes se encuentran en situaciones sociales inaceptables para ayudar a buscar soluciones a las necesidades, conflictos y problemas destacados, con el fin de mejorar su situación, forjando un cambio social. (Bermudez, 2011, pág. 3). Según Viscarret (2017), en su libro *Metodos y Modelos de Intervencion en Trabajo Social* nos permite direccionar diferentes maneras para comprender y afrontar el problema a través de métodos y modelos de en trabajo social tales como:

Método

Trabajo social en grupo: Trata de fomentar la capacidad para autoorganizarse y ser efectivo para los logros planteados con la posibilidad de apoyo mutuo de todos los miembros, así mismo intentan potenciar líderes quien lo dirijan, para lograr la integración laboral y social.

Modelos

Modelo psicodinámico: Estudia los problemas psicológicos y emocionales de diferentes conflictos que han afectado de forma traumáticas en las personas, es por ello que pretende mejorar y facilitar el desarrollo de la personalidad de los individuos.

Modelo de intervención de crisis: Esta es una práctica que se desenvuelve en permanente contacto con personas, familia o grupo para afrontar sucesos traumáticos (daños físicos, psicológicos, emocionales) para incrementar las posibilidades de nuevas habilidades y perspectivas vitales, hay personas que suelen superar de manera inmediata el problema y otras suelen acudir con profesionales para recibir a poyo emocional y profesional. Esto se lo realiza por medio de terapias breves de intervención brindando apoyo de forma activa para mejorar el problema y superar el equilibrio emocional.

Modelo modificación de la conducta: Es una corriente de la psicología que busca comprender e interpretar el comportamiento observable externo de las personas para sustituir por otros comportamientos deseados por el sujeto. Esto se lo realiza de manera

inmediata al momento de la intervención observable para determinar los hechos precisos que provocan la aparición de la conducta del problema.

Política social

La política social es el instrumento principal de los modernos Estados del bienestar como institución interesada en mejorar las condiciones de vida y en la promoción de la igualdad de oportunidades de los ciudadanos (Teresa, 2000, pág. 205).

Las políticas sociales forman parte de las políticas públicas y se refieren a un tipo especial de políticas o planificación. En este sentido puede ser descrita como un cuerpo consistente de directrices, criterios y programas diseñados para lograr explícitamente objetivos compartidos relacionados con la provisión de bienes y servicios de interés social en ámbitos diversos como superación de la pobreza, desigualdad social y distribución del ingreso, educación, salud, seguridad social etc.

Afectividad

Para el ser humano es muy importante la afectividad, por que ayuda a crear lazos con su entorno y consigo mismo. Este tipo de acción es básicamente de apreciar, por muestra de abrazos, amor, o la forma en la que se expresa hacia una persona. Además, es necesario crear vínculos de amistad que contribuyan a buenas relaciones interpersonales (Cao, 2019).

La afectividad no siempre es positiva, por lo contrario, al ser un conjunto de emociones y sentimientos que experimentan los seres humanos, pueden darse a raíz de una situación negativa, a través de abrazos, risas, llantos, tristeza, odio e incluso los besos (Cao, 2019).

Es importante que la afectividad se vaya desarrollando desde una edad temprana, para que los más pequeños creen vínculos de amistad que pueden durar toda la vida y vaya produciendo un buen desarrollo evolutivo y su crecimiento, así como también ayuda a crear una buena autoestima con mucha seguridad y aceptación en su persona.

Autenticidad

La autenticidad significa personalización. Es un valor que hace referencia a la persona que dice la verdad, acepta la responsabilidad de sus sentimientos y conductas, es sincera y coherente consigo misma y con los demás (Yepes, 1997, pág. 84).

La autenticidad permite que una persona, con sus palabras y su comportamiento, exprese fielmente cómo es y cómo piensa, ante la persona idónea, en el lugar y momento adecuados. Contribuye a la creación de una relación de sinceridad, espontaneidad y seguridad, sin llegar a degradarla.

Relaciones interpersonales

Las relaciones interpersonales consisten en la interacción recíproca entre dos o más personas. Involucra destrezas sociales y emocionales que promueven las habilidades para comunicarse efectivamente, el escuchar, la solución de conflictos y la expresión auténtica de sí mismo (Cornejo & Tapia, 2012, pág. 224).

Las habilidades interpersonales son un componente de la vida social que ayuda a las personas a interactuar obteniendo beneficios mutuos. Es decir, tienden a ser igualitarias de tal manera que las personas desarrollan y poseen competencias sociales adecuadas con los demás. La inteligencia emocional ayuda a que las personas puedan relacionarse positivamente con su entorno y así formar vínculos de amistad, convivencia grupal en el aula y apoyo social (Natalio & Fernandez, 2004, pág. 120).

Mediación

La mediación aparece cuando existen dos o más personas que tienen un conflicto y que, tras intentar solucionarlo por ellas mismas y no quedar satisfechas con el resultado obtenido, deciden acudir a un tercero para que les ayude a intentar solucionarlo (Miranzo, 2010, pág. 8).

El mediador debe ser un experto en el manejo de los conflictos. Debe tener la habilidad de saber transmitir tranquilidad en relación a la existencia y afrontamiento de los problemas que les afectan. La expresión de las emociones de las partes es imprescindible para un adecuado desenlace del proceso de mediación y, en consecuencia, para que los

acuerdos realmente se ajusten a sus necesidades reales, de manera que lleguen a un mutuo acuerdo (Miranzo, 2010, pág. 11).

El mediador, a través de las diferentes competencias de su profesión y las habilidades que como persona posee, ayudará a las partes a comunicar sus puntos de vista del conflicto y las posibles soluciones, todas ellas promovidas por el respeto que el mediador vaya a fomentar desde el comienzo del proceso.

Arbitraje

El arbitraje es el procedimiento de solución pacífica de conflictos individuales o de grupo, que supone la intervención de un tercero, denominado árbitro, a quien se somete la decisión de aquéllos, dictando un laudo arbitral. El arbitraje es voluntario para las partes, salvo que se haya establecido su obligatoriedad en convenio colectivo, en cuyo caso sólo podrá acudir a la vía judicial una vez intentado el mismo. Lo que no es voluntario es la aceptación y cumplimiento por las partes de lo que resulte del arbitraje y que queda reflejado en el laudo arbitral (Figueroa, 2002, pág. 15).

El arbitraje es pues un procedimiento legal que prevé los requisitos y actos que se desarrollarán para solucionar una controversia sin necesidad de acudir a la autoridad judicial. Por ende, es necesario llegar a un acuerdo con padres de familia y docentes de las instituciones para que incidan en la disminución de dispositivos móviles en los estudiantes.

Neutral e imparcial

El mediador no podrá tomar partido por una de las partes, ni aun en el supuesto de que una de ellas ocupe la posición del débil. El mediador tratará de equilibrar el poder entre las partes mediante el uso de las técnicas adecuadas de comunicación. La neutralidad e imparcialidad del mediador permiten que las partes en conflicto se confronten entre ellas mismas y pasen de mantener posiciones a buscar intereses comunes. Con esta posición neutral e imparcial el mediador les ayuda a descentrar el conflicto de su posición dual, de enfrentamiento cara a cara, y les abre un espacio que no está a favor ni de uno ni de otro, sino que pertenece a ambos, donde pueden ver el punto de vista del otro (Navarro, 2001, pág. 40).

Empático

La empatía es la actitud que regula el grado de implicación emocional con la persona a la que queremos comprender a ayudar en su sufrimiento o dificultad que genere. Las relaciones de ayuda es la capacidad de ser sensible, comprender, darse cuenta de los sentimientos, pensamientos, experiencias y significados de otra persona, sin que estos hayan sido necesariamente comunicados de una manera objetiva y explícita (Bermejo, 2011).

La empatía es la forma adecuada para poder entender y percibir dentro del entorno familiar situaciones en que los niños con adicción a los videojuegos puedan estar excluyéndose de la realidad social y empezar a escuchar, dar apoyo y brindar mayor atención a los niños con esta problemática.

Negociación

La negociación es un sistema de resolución de conflictos el cual dos o más partes con intereses contrapuestos se comunican para llegar a un acuerdo, cediendo en algo cada una de ellas. Es frecuente que las partes o al menos una de ellas, intente llegar a un acuerdo antes de acudir a la vía jurisdiccional o arbitral, por lo que suele ser el primer sistema de resolución de conflictos al que acuden las partes y así llegar a un acuerdo mutuo (Universidad Autonoma de Inca, 2016).

En la negociación no interviene un tercero, al contrario, podemos decir que las negociaciones se hacen directamente entre las partes por el cual ambos puedes maximizar sus beneficios sin perjudicar los del otro.

Habilidades comunicacionales

Las habilidades comunicativas pueden ser verbales y no verbales: leer, hablar, escribir, escuchar, además las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual de los individuos para el proceso de aprendizaje siempre y cuando sean incorporadas en el aula con el propósito de fomentar cambios educativos, rediseñar ambientes de aprendizaje, cualificar estructuras curriculares, modificar y modernizar los enfoques

pedagógicos, los métodos y los materiales didácticos (Monsalve, Franco, Monsalve, & Ramirez, 2009, pág. 191).

De este modo podemos encontrar que las habilidades sociales se clasifican en:

El habla como base del lenguaje

El Lenguaje oral es una habilidad propia del ser humano en el proceso de enseñanza y aprendizaje que radica en la motivación mediante el desarrollo de las destrezas y habilidades comunicativas del lenguaje verbal y no verbal, por medio de la representación de palabras, gestos y entonación para relacionarse con las demás personas y hacerse comprender (Herrera, Calero, Peñalba, & Umaña, 2016).

La escucha como base del lenguaje

El proceso de la escucha requiere el uso adecuado de palabras oraciones y los párrafos en el mensaje lógico claro y preciso para comprender y mejorar la comunicación hablada o escrita, además para ayudar a resolver los problemas y comprender de manera coherente las ideas que se trata de emitir (Herrera, Calero, Peñalba, & Umaña, 2016).

La lectura como base del lenguaje

El proceso de la lectura es fundamental para un buen aprendizaje porque permite el desarrollo del pensamiento creativo e innovador hacia el desarrollo de las capacidades de observación, atención, concentración, análisis, y espíritu crítico, además logra entusiasmo motivación, estimulación, para su práctica de hábitos diarios, logrando en el individuo enriquecer su inteligencia intelectual (Herrera, Calero, Peñalba, & Umaña, 2016).

La escritura como base del lenguaje

La escritura es una habilidad que requiere el conocimiento lingüístico de razonamiento lógico con acciones de formación elaboración, comprensión de la realidad que permite encontrar gran cantidad de información mediante textos escritos logrando intercambio social de comunicación relevante e importante para enriquecer el pensamiento socio-cultural y aprendizaje significativo (Herrera, Calero, Peñalba, & Umaña, 2016).

La comunicación también se puede expresar mediante gestos o movimientos faciales para así poder visualizar al individuo su comportamiento y determinar en la situación en la que se encuentra, hay que mencionar que la comunicación no verbal es la más asertiva para percibir las emociones negativas o positivas en que se encuentra el individuo.

Capacidad para resolver conflictos

El trabajador social tiene la capacidad de intervenir, acompañar, ayudar y capacitar a las personas en sus procesos vitales que faciliten los cambios de aquellas situaciones que sean obstáculos para el desarrollo humano.

La intervención del trabajador en el ámbito educativo con niñas y niños que se encuentren en proceso de formación y presenten dificultades en su rendimiento escolar o emocional, deberán diagnosticar y atender la problemática social que puede estar afectando en el aprendizaje, por ello es factible que la intervención sea conjuntamente con las familias para lograr un adecuado desarrollo de los niños (Ochoa, 2015, pág. 39). Para resolver los conflictos se deberá investigar, realizar entrevistas con la unidad de observación para analizar los resultados y determinar el diagnóstico hacia la ejecución de un tratamiento adecuado. Es decir, un trabajador social busca dar posibles soluciones tratando de ayudar a la sociedad.

Distribución de trabajo

La distribución de responsabilidades individuales o trabajo grupal se realiza mediante una adecuada organización o coordinación de tareas con el propósito de trabajar en equipo y mejorar las relaciones interpersonales (Aguilar, 2001, pág. 13).

El trabajo colectivo, se realiza dentro de un contexto socioafectivo de manera que optimice el clima laboral de respeto, amistad, empatía y confianza mutua, satisfactoria y gratificante. Además, que cumplan con las responsabilidades que le hayan sido otorgados a cada uno para un fin común.

Aportación de ideas

Los principios de cohesión e integración ayudan a que el grupo se sienta en confianza para participar activamente, encaminándose hacia la eficiencia y eficacia del trabajo al momento de aportar con ideas e iniciativas significativas que permita desarrollar los objetivos planteados para el bienestar del equipo.

La comunicación facilita la toma de decisiones y posibilita el cambio de criterios con el fin de realizar acciones concretas. En la aportación de ideas se debe tener claro los hechos, situaciones, palabras, y conceptos que ayude al proceso grupal a mejorar el entendimiento entre los integrantes siempre que estos sean comedidos y reales (Valverde, Ayala, & Pascau, 1989, pág. 3).

Trabajar en equipos multidisciplinares

El trabajo en equipo multidisciplinario se da cuando una o varias disciplinas, concurren a la solución de un problema. De tal manera que el aporte de los otros profesionales es importante para lograr objetivos comunes y puedan concebirse como una sumatoria de disciplinas (Valverde, Ayala, & Pascau, 1989, pág. 3).

En el equipo multidisciplinario, cada uno de los miembros constituye el grupo y, por lo tanto, son responsables del trabajo que se lleva a cabo en su área profesional o técnica, pero requieren del aporte del resto de los miembros del equipo para la planificación, ejecución y evaluación de tareas que conducen al logro de objetivos comunes.

Acción social

La acción social es el conjunto de instrumentos de la política social destinados a cumplir las necesidades y oportunidades vitales del ser humano hacia la justicia, bienestar y orden social que asume garantías de subsistencia, igualdad de oportunidades e integración (Riquelme, 2011, pág. 53).

El trabajo social desde la perspectiva humanista puede cumplir los fines político social para la dignidad integral, suministrando los bienes y servicios a la ciudadanía, individuos, familias, comunidades en situación de exclusión social.

Garantías de bienestar

Es la protección social que permite cumplir con las políticas establecidas para intervenir los problemas públicos que garantice bienestar de manera positiva, mediante planes, programas y proyectos con el objetivo de disminuir la pobreza, la miseria y la vulnerabilidades, esto incluye la protección de derechos fundamentales (salud, educación, alimentación, seguridad, vivienda igualdad de oportunidades, libre expresión) hacia la justicia y desarrollo social con la cooperación, la colaboración, la interdependencia entre los mismos individuos (Heras, 2004, pág. 7).

Responsabilidad social

Es un modelo de gestión que conlleva una serie de obligaciones y compromiso al empezar el proceso de intervención de cualquier problemática. Por ello los trabajadores sociales tienen la responsabilidad de responder por los efectos causados de sus actividades y poner en práctica sus conocimientos para que se contribuya de forma activa y voluntaria a la mejora social (Palau, 2013, pág. 13).

Comportamientos

Pineda (2015), plantea el concepto desde la psicología, la sociología y la antropología haciendo referencia a varios autores.

Desde la psicología, el comportamiento humano es la respuesta a un estímulo o conjunto de estímulos, es decir estudia la manera en que se comporta el ser humano ante determinadas situaciones en diferentes etapas de su vida (pág. 28).

En la antropología Lintón, citado por Pineda (2015), hace referencia a que la conducta de un individuo está regulada por los estímulos generados por sus necesidades, ya sean fisiológicas o psíquicas para satisfacer dichas necesidades.

Desde la sociología, Pineda (2015), el comportamiento humano es referido al alter ego, asociado a otra persona, y dependiente de la condición social del sujeto es decir que la conducta de cada individuo es el resultado de la interacción social (pág. 29).

Principios y valores

Los principios son normas o reglas de carácter general y universal que cobija toda la raza humana hacia la justicia de bienestar social. El trabajador social deberá proporcionar la mejor atención posible a todos aquellos que solicite su ayuda y asesoramiento, respetando sus ideologías, costumbres y valores sin que perjudicar su desarrollo integral (Salvatierra & Arango, 2017, pág. 42).

Los valores son cualidades o atributos que son percibidos como positivos o deseables en el marco de una cultura, sociedad o grupo humano determinado. En la práctica de trabajo social, son esenciales los principios básicos de respeto, el cuidado y tutelar su libertad de expresión hacia la autonomía de los clientes que requieran de la ayuda de un profesional. Es decir que el profesional se compromete a dar mejor servicio que le sea posible al interés de sus clientes con la confianza de ayudar resolver sus problemas y con la seguridad de que a la hora de resolverlos no se utilizará para lograr otros fines que no sean los de su propia atención (Megales, 1999, pág. 19).

Consistencia ética

La ética es el conjunto de principios y reglas morales que regulan el comportamiento y las relaciones humanas, es decir sobre lo que está bien y lo que está mal, en nuestro día a día nos ajustamos a ciertos principios o normas que puedan orientar nuestra conducta y nos permita reflexionar sobre los valores de respeto, igualdad, tolerancia (Gimeno, 1990).

Son los valores inherentes al ejercicio de una profesión que emanan de las relaciones que se establecen entre el profesionista y la sociedad. El trabajador social al ejercer su profesión además de contar con los conocimientos necesarios de su campo, debe contar con valores morales que le permita llegar a ser una persona íntegra, lo cual tendrá como finalidad fundamental buscar y tratar de garantizar el bien común, como persona de igualdad, seriedad y nobleza en sus labores (Salvatierra & Arango, 2017, pág. 25).

Trabajo social

Los trabajadores sociales se dedican al logro de bienestar y autorrealización de los seres humanos para satisfacer las aspiraciones y necesidades individuales, colectivas, nacionales e internacionales hacia el aumento y mejora de la calidad de vida en las personas y la consecución de la justicia social (Heras, 2004).

El trabajador social debe establecer vínculos de confianza para atender consecuencias que ha sufrido el individuo (daños físicos, psicológicos y sociales) con el propósito de afrontar y auxiliar la situación, a través de técnicas de solución de los problemas (Sanchez, 2005). Por ende, una comunicación continua, actitudes y habilidades sociales adecuadas serian esencial para empezar a intervenir con personas que tienen problemas.

Intervención de Trabajo Social en el Ámbito Educativo

El trabajo social escolar se define como la ayuda técnica que favorece el establecimiento y fortalecimiento de las relaciones entre el medio escolar familiar y comunitario, la integración escolar y social de los niños que tienen dificultades de adaptación al contexto educativo por circunstancias personales, familiares, sociales y la intervención sobre todos aquellos obstáculos que impiden el desarrollo integral del niño (Nadal, 2018).

La importancia del trabajo social en la educación se encarga de que los niños y las niñas tengan una buena relación con los padres y familiares, un buen desempeño escolar, tiene que observar si es aceptado ante los demás compañeros y que no sea víctima de abuso en su casa o cualquier otro lugar, es decir el trabajador social es interventor en los problemas causales de la institución (Pagaza, 1998).

El trabajador social debe determinar las causas del desajuste, es decir deberá hacer una investigación a través del expediente escolar, realizará entrevistas con los profesores con el niño o niña y los padres de familia, se analizará los resultados con los demás profesionales de la institución y mediante el diagnóstico se ejecutará el tratamiento más adecuado. Esto se realizará acompañado del equipo de trabajo multidisciplinario del

centro educativo (Psicólogos, Pedagogos, Logopedas, Trabajadores Sociales) y dar posibles soluciones de igualdad en el desarrollo integral (Rodríguez Ochoa, 2015).

Federación Internacional de Trabajadores Sociales afirma que el medio escolar es el primero en el que se pueden detectar problemas familiares y sociales, considerando que la institución escolar es uno de los pilares de prevención de posibles anomalías antes que en otras instituciones y facilitará una intervención temprana para modificar la realidad que está influyendo negativamente en los estudiantes (Nadal, 2018).

Funciones específicas del trabajador social

- Participar en la elaboración y desarrollo de programas de prevención dirigidos a la comunidad educativa.
- Asesorar a los docentes en la elaboración seguimiento y evaluación de programas.
- Realizar el estudio y valoración socio familiar de los casos detectados para la propuesta de intervención
- Participar en la elaboración de actividades
- Asesorar a las familias y participar en el desarrollo de programas formativos de padres y madres.
- Elaborar documentos y materiales propios de intervención socioeducativa.

Trabajo Social en la red familiar

Las habilidades del trabajador social en la atención de casos con familias y niños articulan un distintivo del trabajador social frente a otras profesiones teniendo desde los conceptos hasta la práctica pasos organizados que permiten estudiar las dimensiones familiares y el soporte que puede ser el trabajador social para la atención con familias, donde por conclusión se puede obtener que una ejecución correcta del trabajador social en el proceso de intervención con familias hace una diferencia positiva a favor de la calidad de vida de los usuarios (Forrester, y otros, 2019).

El rol del trabajador social en atención a familias e infancia destaca por sus habilidades para conceptualizar y reflejar condiciones de vida y limitaciones con un pertinencia y detalle que les permite entender realidades y reconocer las necesidades urgentes de atención, situación que contrasta con la eficacia de los sistemas institucionales de atención y las influencias políticas que tienen impacto en cómo se ejecutan y llevan a cabo las intervenciones con obstáculos y limitaciones al ejercicio profesional, por lo que es necesario el desarrollo de nuevos modelos de intervención diseñados para circunstancias indicadas donde el profesional detecte riesgos para el futuro de los niños y jóvenes (Spratt, Devaney, & Frederick, 2019).

En este sentido la importancia del Trabajador Social para abordar temas de familia dentro de las redes sociales del individuo por lo que su mayor reto se encuentra consigo mismo y frente a una política pública que ha dejado de lado la socialización de temas como el uso excesivo de videojuegos que repercute de manera directa a las familias y donde no existen políticas públicas encaminadas a la socialización de estos temas, ni profesionales del área de Trabajo Social capacitados en el debido manejo de casos de adicción a los videojuegos o el manejo responsable de videojuegos dentro del entorno familiar.

Trabajo social frente a los medios virtuales

El rol del trabajador social frente a los medios digitales, es de aprendizaje y adaptación en el uso de la TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación), las redes sociales y demás medios comunicativos que permitan al profesional un aprendizaje que suprima distancias y barreras, logrando competencias para un óptimo ejercicio profesional que contribuya a un buen ejercicio profesional capaz de dar respuesta a las necesidades actuales de la sociedad (García & Vírseda, 2016).

Se evidencia como los trabajadores sociales no dan relevancia o atención a entrenar habilidades que tengan que ver con el manejo de tecnologías de la información y sistemas de manejo de datos, habilidades muy demandadas en la actualidad

indiferentemente de la profesión que se ejerza y que son necesarias no solo por el hecho de saber usar un sistema sino por cómo entender aquello permite al profesional manejar nuevos conceptos de mayor interés para adentrarnos en el estudio de casos de los usuarios que el profesional de trabajo social interviene (Lagsten & Andersson, 2018).

Extrapolando estos conceptos al tema de investigación sobre “uso de videojuegos en los estudiantes”, se puede verificar que precisamente el profesional de Trabajo Social no está capacitado ni teórica ni prácticamente para afrontar estudios relacionados al uso de videojuegos y la correcta intervención profesional que se debe realizar en dichos casos, muchas veces siendo los campos como la psicología y el de la psicoterapia los que toman las riendas de estudiar a profundidad sobre el tema para brindar tanto aportes teóricos como prácticos y encontrando como desde Trabajo Social la poca información relacionada al estudio de los videojuegos se centra en alimentar los mismos prejuicios, que campos como la psicología ya han desmentido, generando un reto para las nuevas generaciones de Trabajadores Sociales de afrontar estos temas con rigurosidad metódica para brindar nuevas posibilidades de atención a los usuarios.

-Sentimientos de preocupación que le generan el videojuego.

-Afloramiento de ansiedad, tristeza o irritabilidad cuando se le aleja o impide el acceso a videojuegos a un individuo.

-Imposibilidad del sujeto para reducir su tiempo de juego o intentos reiterados de disminuir el tiempo de juego sin éxito.

-Falta de interés en actividades anteriores al uso de videojuegos que le generaban un disfrute de su tiempo.

-Continuar en el uso de videojuegos pese a que el mismo le genera un malestar.

-Tener constantes llamadas de atención debido al tiempo que el individuo pasa ejerciendo uso de los videojuegos.

-Pérdida de trabajos o vínculos afectivos con otras personas debido al uso de videojuegos.

Motivación

Son deseos u objetivos personales que el individuo se plantea, comprometiéndose a alcanzar una meta que satisfagan sus logros mediante esfuerzo y dedicación, por otra parte, las metas difíciles dan lugar a un rendimiento apropiado, para aquel que desee auto realizarse y este empeñado en cumplir con sus propósitos, caso contrario, al no tener claros su aspiración no obtendrán resultados favorables (Benavides, 2018, pág. 7).

La motivación intrínseca tiene que ver con las propias conductas internas de cada persona que busca el beneficio de aprendizaje y control de la inteligencia emocional para mejorar la interacción social, sin embargo, esto se puede ver afectada por la desmotivación externa ya sea por seguridad, economía, familia o relaciones psicosociales ya que estos factores inciden en el desarrollo personal del individuo (Iriarte, 2007).

Capacidad de Participación

Es un proceso indispensable para la construcción de ciudadanía, sobre todo facilita el reconocimiento del interés propio y colectivo así como una participación de manera eficaz con igualdad de derechos y deberes con independencia social y de creencias, por ende los niños y niñas desde los primeros años de vida son interlocutores capaces y válidos para incluirlos en los debates que tengan relación con su vida, involucrando a una aptitud de participación en la vida social en un sistema democrático (Acosta & Pineda, 2007, pág. 151).

Es importante para niños y adolescentes quienes se encuentran en pleno desarrollo de la capacidad intelectual, puedan demostrar habilidades y destrezas, sin temor, ni miedo a ser juzgados por su opinión, por lo contrario, las ideas y aportaciones deben ser acogidas en cualquier grupo colectivo con respeto, integración, autonomía y sensibilización ya que es un derecho de la vida cotidiana.

Autodominio

Es la capacidad que tiene el ser humano para controlar sus emociones e impulsos y exige autoconciencia, autorregulación para generar componentes claves hacia una inteligencia emocional saludable y con ello realizar actividades que les permita resolver problemas,

mayor creatividad, flexibilidad mental y ser eficiente en la toma de decisiones (Goleman, 2013).

Al estar de buen humor nos desvían a la negatividad y probablemente el impulso nos conlleve a realizar tareas incorrectas y esto podría ocasionar indiferencia en las actividades cotidianas como también afectar a las relaciones sociales.

Forma de interactuar con el mundo

Desde el nacimiento, un niño desarrolla la habilidad intelectual y social, con la suficiente capacidad para relacionarse con la sociedad. Pero también se considera que las relaciones interpersonales es un conjunto de adquisiciones externas por el cual se involucra la familia, educadores o amigos, cabe destacar que la comunicación es esencial para formar lazos afectivos de amistad y confianza (Clermont & Nicolet, 1992). En la actualidad la interacción con el entorno es más factible por tal motivo que han aparecido muchas aplicaciones de tecnología facilitando encontrar información de lo que queremos buscar e iniciar ideas creativas y para comunicarnos con una habilidad extraordinaria en donde a teniendo un impacto dentro de la sociedad, sin embargo, como desventaja se aprecia que muchas personas tienen dificultades físicas como también emocionales por el uso excesivo de estos medios.

Introspección

Introspección proviene del latín “introspicere” que significa “inspeccionar dentro”. Es decir, es la observación que el individuo hace de su propia conciencia y de sus comportamientos para pensar o meditar sobre ellos (Mora, 2007, pág. 59).

Consiste en un proceso por el cual adquirimos reflexionar sobre propios pensamientos mentales, con el objetivo de un autoconocimiento, ya sea casual, fugaz o difusa y así identificar de mejor manera la conducta y actuar de la forma correcta.

Retrospección

El efecto de la Retrospección es tener en cuenta las situaciones pasadas, pero de manera positiva o la realidad en que se ha experimentado para identificar los recuerdos, en

consecuencia, puede llegar a mejorar su estado de ánimo, si así lo fuera o también puede llegar a entristecer dependiendo la memoria (Pena, 2015).

Es un recuerdo sistémico, de situaciones que han suscitado en el pasado, por ello hay personas quienes reflexionan y crean nuevas ideas y pensamientos para mejorar sus comportamientos anteriores y ver por actitudes positivas en una visión futura.

Autoconciencia

Es la capacidad que todos los seres humanos tienen que se manifestaría desde la temprana infancia con el propósito de aplicar la ética y a tomar decisiones en general, e implica el conocimiento de los propios estados mentales para hacer referencia a tal efecto del nivel de conciencia emocional (Goleman, 2013).

La autoconciencia es el pilar fundamental de la inteligencia emocional que permite una mirada al interior de los sentimientos, emociones, pensamiento e inquietudes teniendo en cuenta el pasado y el futuro para nuevos logros personales, así mismo poder modificar aquellos aspectos de la personalidad (Aldana, 2019).

Lingüísticas

El lenguaje oral es la manera natural como se aprende desde la lengua materna, permite la expresión y comprensión del mensaje, proporcionando la interacción social. Su desarrollo es esencial para ampliar la base comunicativa, buscando coherencia de diálogo y forma de manifestarse de manera razonable (Reyes & Pérez, 2014).

La habilidad lingüística se correlaciona con los niveles de desempeño de la lecto escritura para fortalecimiento de la fluidez lectora a la vez que proporcione un alto nivel de desarrollo de los procesos cognitivos del aprendizaje (Bermudez & Mendoza, 2010).

Faciales

La expresión facial es el principal sistema de señales para mostrar las emociones, además es el área más importante y compleja de la comunicación no verbal y la parte del cuerpo que más de cerca se observa durante la interacción, es por ello que juega un papel importante al momento de interactuar con las personas (Caballo, 2007).

Existen principales expresiones de las emociones tales como: alegría sorpresa tristeza miedo ira y desprecio, estas pueden ser de muy corta duración, pero si se quiere conocer qué emoción está sintiendo alguien se debe observar fijamente los cambios temporales de la cara porque son estas rápidas señales faciales las que transmiten la información sobre las emociones.

Motoras

Las habilidades motrices básicas tienen gran importancia a lo largo del desarrollo o crecimiento del niño o incluso a largo de toda la vida. A medida que se vaya desarrollando el sistema nervioso el niño, consigue control voluntario sobre su musculatura y de este modo los movimientos pueden ser suprimidos o inhibidos es decir los primeros intentos de movimientos son voluntarios imprecisos y groseros (Rodríguez, 2015).

Es importante que el niño se desarrolle en un ambiente familiar adecuado para que pueda construir una etapa agradable de la conducta y personalidad infantil en su crecimiento tales como el dominio afectivo, social, cognoscitivos.

Gestuales

Un gesto es cualquier acción que envía un estímulo visual que debe ser visto por alguien para comunicarse o enviar alguna información. El gesto de las manos, la cabeza y los pies pueden producir una amplia variedad de gestos que se usan para una serie de propósitos diferentes, es por ello que es útil para ilustrar diferentes objetos o acciones que son difíciles de verbalizar (Caballo, 2007).

En efecto las personas se comunican por palabras, pero este tipo de comunicación es principalmente importante para un lenguaje corporal y tiende a comunicar estados y actitudes de manera involuntaria y así, sabemos si alguien está enojado, alegre, distante, etc.

Habilidades

La habilidad es la capacidad o destreza de una persona para realizar una acción de manera eficaz. La habilidad social se considera dentro de un marco cultural es decir son aquellas conductas aprendidas desde la niñez que permite al sujeto lograr adaptarse al medio en que se relaciona y alcanzar una autonomía e independencia personal que les facilite desenvolverse por sí mismo de manera adecuada (Araujo, 2021).

El individuo trae también a las situaciones sus propias actitudes, valores, creencias capacidades cognitivas y un estilo único de interacción (Caballo, 2007). Las habilidades sociales incorporan varios comportamientos adecuados de comunicación tanto verbal como no verbal al momento de interactuar con el entorno, asimismo realiza movimientos con seguridad e iniciativa para lograr actividades con otras personas sin dificultad.

Voluntarios

La voluntariedad en el pensamiento en los que interviene la conciencia tiene que ver con sensaciones de control, monitoreo, consistencia y fluidez en todo lo que se hace y genera conductas más flexibles, de modo que podemos decidir si hacerlo o no, de qué modo y hasta cuándo y así se activara el organismo ante diversas situaciones preparándose para reaccionar con rapidez (Silva, 2019).

Es decir, el cerebro analiza la información y elabora una respuesta para ejecutar actividades que desea realizar con los respectivos movimientos adecuados ejemplo: el caminar, saltar, cantar etc.

Involuntarios

Los impulsos involuntarios engloban actos sin motivo que se presenta de forma instintiva, irresistibles ante situaciones que les pasa de manera automática (Prieto, 2017). Estos movimientos pueden ser patológicos (síndrome de Tourette), conductuales (lenguaje no verbal, gestos) y también corporales (parpadear, salivar), de tal motivo que ocurre sin que haya control o una decisión para realizarlos o no.

Control de los impulsos

La impulsividad hace referencia a un fenómeno que puede o no ser patológico pero que forma parte de nuestra naturaleza, ser impulsivo es un rasgo de la personalidad normal que en ocasiones facilita una respuesta adaptativa pero también tiende a responder de forma rápida, sin pensar ni reflexionar sobre las consecuencias o efectos de los actos como aquellas conductas sin planificación y sin contemplar las consecuencias con un sentido de inmediatez y espontaneidad (Prieto, 2017).

El control de los impulsos ayuda a que las personas pueda regular su conducta y sus propios impulsos de una forma voluntaria, es decir que tienen la capacidad para incidir en sus emociones, sus deseos, sus comportamientos y poder analizar e identificar aquellas conductas improductivas, mientras que el trastorno del control de impulsos se precisan como la incapacidad para resistirse a ciertos estímulos y radican un fracaso que llevan a cabo actos que son dañinos para el propio sujeto o para los demás (Rodríguez Flores , 2017).

La adicción a internet es uno de los trastornos de la ludopatía, por la cantidad de tiempo en actividades relacionadas con internet, por ello las consecuencias produce un deterioro de las relaciones familiares, sociales, de recreo o laborales con menor productividad en el trabajo y mayores tasas de fracaso escolar. Se considera que el uso excesivo y prolongado de juegos por internet tiene como resultado síntomas cognitivos y comportamentales que se caracteriza por la participación de juegos grupales durante muchas horas (Prieto, 2017).

Estímulo y Respuesta

Es la reacción conductista propia de una energía física que afecta a un receptor es decir que el estímulo es una señal externa o interna capaz de provocar y actuar de manera funcional a un organismo, la cual se denomina respuesta, y para lograr que los estudiantes realicen significativas y creativas actividades deberán entretener y divertirse para que influya de manera productiva como un estímulo mental y físico (Rosario, 2018).

Agilidad mental

La agilidad mental es un elemento de operatividad que favorece la interacción con el entorno y enriquece la vida personal y social. Además, implica ejecutar de forma rápida y eficaz las tareas de índole intelectual para poder resolver problemáticas de cualquier situación, una persona no solo necesita poner en marcha sus funcionamientos cognitivos sino también requiere bloquear emociones negativas que impidan el razonamiento o flujo de ideas (Schelstraete & Lescano, 2016).

Es importante realizar o practicar diversas actividades de estrategia pedagógica que ayuden a desarrollar un aprendizaje productivo y fomenten el desarrollo de la creatividad y ejecución de funciones cognitivas mediante: juegos mentales, escuchar música, leer etc.

Videojuegos

El videojuego se ha visto de manera general como un medio de entretenimiento pero que en realidad éste se ha transformado en un producto cultural equiparándose a una novela o un cuadro generando alrededor de ello un carácter de entretenimiento de masas que a su vez enmarcado dentro del capitalismo ha sido capaz de crecer como un producto cultural de consumo capaz de estar adaptarse a las realidades sociales del individuo (Flores & Velasco, 2020) .

Los videojuegos como componente de la sociedad satisfacen necesidades humanas que en el mundo real no son atendidas o no les ofrece la posibilidad de darles una respuesta encontrando así en el videojuego y las recompensas que ofrece, obtener enseñanzas de inspiración y generación de grados de compromiso que en la realidad no son capaces de despertar en el individuo (McGonigal, 2019).

El videojuego se puede considerar un medio contemporáneo que lleva repensando la creación de mundos de ficción interactivos que poseen su propio lenguaje y forma de contar historias dentro de la narrativa ofreciendo grados de libertad al jugador que sigue las reglas impuestas por el mundo en el que interactúa (Alvarado & Planells, 2020).

El videojuego puede considerarse un fenómeno amplio variado y con una multitud de expresiones que cumple las reglas impuestas por el creador del videojuego y las reglas autoimpuestas por el jugador siendo una forma de comunicación cultural y una herramienta de socialización que tiene influencia en el mundo que la rodea y es aceptado de manera activa y pasiva como un agente que influye en el comportamiento de los jugadores con la sociedad capaz de reforzar emociones y generar una variedad de opiniones alrededor de él con factores que demuestran la influencia de los videojuegos en el mundo real (Fernández, 2019).

Efectos positivos de los videojuegos

En estudios de causa – efecto sobre estrategias neuronales para la atención selectiva en videojuegos de acción, se demuestra como los FPS (First Person Shooter), videojuegos de acción en primera persona y en general los videojuegos de acción rápida generan un entrenamiento en los mecanismos de supresión de información relevante, lo que les permite incrementar su rendimiento en situaciones de cambios complejos de su entorno (Krishnan, Kang, Sperling, & Srinivasan, 2012).

Otro experimento con videojuegos que buscaba determinar cómo los videojuegos de acción influyen en una mayor representación visual y espacial de los objetos, demostró que los VGP (Video Game Players) o video jugadores tienen un mejor entrenamiento en la capacidad de procesamiento de información en la memoria a corto plazo, lo que se puede traducir en una mejor fidelidad de la memoria de los video jugadores comparados con los no jugadores (Sungur & Boduroglu, 2011).

Por su parte en un experimento en videojuegos de acción y de conducción que contienen elementos y objetos que se mueven a alta velocidad, esto obliga a los jugadores a responder con precisión, lo que provoca en los individuos un incremento en el sistema de respuesta sensorio motor y provee de habilidades que les permite ejecutar tareas visual-motoras de control con una reacción más rápida que individuos a los cuales no se exponen a este tipo de videojuegos (Li, Chen, & Chen, 2016).

En el caso de habilidades como el seguimiento de múltiples objetos, los videojuegos también son capaces de aportar estimulaciones a aquello ya que como lo demuestra un estudio psicológico sobre seguimiento de objetos en niños, se evidencia que a una edad temprana el estimular a niños con videojuegos de acción y deportes juega un rol en el nivel de atención que ellos ponen a actividades cotidianas (Trick, Jaspers, & Sethi, 2005).

Retomando el caso de habilidades de seguimiento de objetos y atención, otro estudio sobre los efectos de los videojuegos de acción en el campo visual-espacial de los individuos demostró que los video jugadores presentan una mejor habilidad para reconocer objetivos o cambios abruptos en su visión periférica, lo que indica que los video jugadores son mejores para seleccionar objetivos de entre varios distractores frente a personas no jugadoras, concluyendo en que las experiencias en videojuegos de acción proveen al individuo de un incremento en la atención visual—espacial y atención a recursos de selectividad visual.

Efectos negativos de los videojuegos

Los videojuegos violentos que en casos específicos pueden considerarse a los FPS (First Person Shooter) juegos de disparos en primera persona, se tienen una apreciación de considerarse más difíciles, violentos y satisfactorios que videojuegos neutrales como LittleBigPlanet 2 un arcade (juego de plataformas), identificando que efectivamente existe un incremento en la agresión pero que este no llega a ser tan pronunciado en comparación con videojuegos considerados neutrales (Hollingdale & Greitemeyer, 2014).

En el caso de adolescentes una continua exposición a videojuegos de violencia está relacionado con normalizar aspectos de agresión, siendo el entorno familiar un regulador de estos procesos, que en el caso de familias con buenos entornos existe una regulación de estos efectos, mientras que familias con entornos pobres de crecimiento la exposición

a videojuegos de violencia tiene un efecto directo en los niveles de agresividad de los adolescentes (Shao & Wang, 2019).

Estudios recientes sobre la agresividad como factor de riesgo en los videojuegos han logrado demostrar, que no existe una relación entre videojuegos y comportamientos agresivos en personas dos años después de su juventud, de aquí que desde la mirada clínica se necesiten evaluaciones enfocadas en medir la cantidad de horas de juego para considerarla como adicción, ya que el tipo de videojuego no sugiere estar relacionado con los niveles de agresividad en el mundo real (Ferguson & Wang, 2019).

De estas investigaciones se puede rescatar que si bien el videojuego puede estar enmarcado como un factor de aumento de agresividad, este es a corto plazo y depende de los entornos del individuo para ser potenciado o neutralizado, sobre todo en casos de niños y adolescentes, ya que en personas pasado la adolescencia no se encuentra relaciones con la agresividad, por lo que es importante analizar las redes sociales de los individuos para encontrar los factores que pueden afectar de forma negativa a potenciar la agresividad de niños y jóvenes que hagan uso de videojuegos.

Inteligencia emocional

Es una habilidad para percibir con precisión, asimilar, comprender y regular las propias emociones, actitudes y comportamientos y las de los demás, promoviendo un crecimiento emocional saludable que facilite motivar y lograr una estabilidad emocional plena (Naranjo, 2015).

Por su parte Goleman (1996), define la “Inteligencia Emocional como aquel individuo capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones, mediante el control de sus impulsos para demostrar y regular el humor con el fin de evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar” (pág. 31). El ser humano está en constante sintonía con las emociones generadas por estímulos tanto externos como internos, el cual es necesario mantener un equilibrio emocional para poseer un bienestar personal siendo fundamental al desarrollo del individuo.

Es una forma de interactuar con el mundo mediante el desarrollo habilidades emocionales como el autoconcepto, la autoestima, autocontrol, la motivación, empatía y una buena habilidad social, es decir, establecer relaciones sociales de un modo fructífero (Cazar, 2008).

Los videojuegos como consecuencia en la inteligencia emocional

Actualmente los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónica tanto en la escuela como en sus hogares. Ya no es únicamente la televisión la que retiene la atención de los niños sino también otros dispositivos como los DVDs de música, los videojuegos, internet y los teléfonos celulares. Estos aparatos electrónicos se utilizan principalmente para la diversión y el ocio; sin embargo también juega un papel importante en el desarrollo del niño especialmente en su aprendizaje y plasticidad cerebral, así como en su rendimiento académico, ya que la tecnología también ha sido introducida en el aula y para algunos podría ser una herramienta útil pero además pueden causar beneficios y perjuicios en el desarrollo cognitivo social y conductual no solo de los niños sino también de los adultos (Jiménez & Araya, 2012, pág. 44).

El uso y abuso de los videojuegos se puede ver perjudicado en la salud emocional de los niños, tales como los comportamientos agresivos, deterioró en su salud física y ausencia de relaciones interpersonales.

1.2 Objetivos

Objetivo general

Investigar la influencia del trabajo social en la Inteligencia Emocional, caso de estudio el uso de los videojuegos en los Estudiantes.

Objetivos específicos

- Determinar las funciones de la intervención del trabajo social en el ámbito educativo.
- Identificar las consecuencias en la Inteligencia Emocional y el uso de videojuegos en los Estudiantes
- Realizar una propuesta de intervención del trabajo social en el desarrollo de la inteligencia emocional y el uso de videojuegos.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1 Materiales

En la investigación planteamos el método cualitativo y cuantitativo con el propósito de determinar la influencia del Trabajo Social en la inteligencia emocional; caso de estudio el uso de videojuegos, permitiendo el análisis de los datos obtenidos en las entrevistas realizadas y la recolección de datos numéricos cuantificables por medio de los instrumentos seleccionados.

Para la medición de la Variable independiente “Trabajo Social” se utilizó un instrumento realizado y validado por (Moreina & Garcia, 2014), lo que facilitara conocer la importancia y las funciones del Trabajo Social en el Ámbito Educativo, mientras que para la recolección de información se manejó un instrumento cualitativo validado por la Lcda. Mg. PhD. Eulalia Pino docente de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Carrera de Trabajo Social en la Universidad Técnica de Ambato, la modalidad es de una entrevista estructurada abierta con el objetivo de brindar un aporte más a la investigación sobre la intervención social.

Para la medición de la variable dependiente “Inteligencia Emocional, uso de videojuegos” se utilizó un instrumento realizado y validado por (Campos Amaro & Juan de Dios Huanca, 2016), por el cual nos permitirá evaluar el uso de videojuegos y su relación con la inteligencia emocional mediante un cuestionario personal que consta en los anexos

La modalidad de los cuestionarios permitirá recoger la información de campo en la inteligencia emocional, en las 4 dimensiones: intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés y estado de ánimo que consta de 40 ítems, además la recopilación del uso de videojuegos en las 5 dimensiones: tipo de videojuegos, horario de asistencia, tiempo de juego, compañía para asistir en los juegos, con 20 ítems y respuestas de Bar-On ICE, que recoge en una escala de cuatro categorías que oscilan en:

N= NUNCA CN= CASI NUNCA AV= AVECES S= SIEMPRE

Cada uno fueron adoptado de acuerdo a la necesidad y a los objetivos de la investigación, por ello se eligió las preguntas más relevantes de cada instrumento, quedando así un promedio de 20 reactivos, 10 para evaluar la inteligencia emocional y 10 enfocados al uso de videojuegos.

2.2 Métodos

Enfoque

La investigación tiene un enfoque mixto es decir cualitativo y cuantitativo esto para lograr obtener un enfoque más detallado acerca de la problemática de estudio.

La investigación **cualitativa** básicamente se enfoca en recopilar datos que no son cuantificables o numéricos más bien, enfocados en la comunicación y dialogo, utilizando como técnica fundamental la observación de realidades subjetivas para explorar el conocimiento y la forma en que los colaboradores comparten sus experiencias y también intenta lograr que se describa todo a través de un análisis lleno de detalles (Burgos, 2019).

Se realizará una entrevista estructurada abierta a 10 Trabajadores Sociales que constan de 7 preguntas las cuales nos ayudaran a aclarar las dudas acerca de la Intervención de Trabajo Social en el uso de los videojuegos en los estudiantes.

La investigación **cuantitativa** utiliza la recolección de datos y el análisis para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis formuladas previamente, además confía en la medición de variables de instrumentos de investigación con el uso de la estadística descriptiva e inferencial en tratamiento estadístico (Paitán, Mejia, & Novoa, 2014).

Dentro del estudio se realizará la recolección de datos, mediante el análisis estadístico de los datos recolectados para resolver las interrogantes de la investigación y se podrá contestar a varias preguntas acerca de los comportamientos de la inteligencia emocional y el uso de los videojuegos.

Modalidad de investigación

Bibliográfica

El estudio bibliográfico será reflejado mediante la recolección y revisión de información existente a la variable independiente “Trabajo Social” y la variable dependiente “Inteligencia Emocional y uso de videojuegos” en documentos artículos científicos, tesis, libros, y revistas que permitan complementar los conocimientos previos a lo largo de la investigación y generen nuevos conocimientos en base a otros y que conduzca a un escenario amplio de información análisis e interpretación de autores que permite la retroalimentación de la investigación (Tancara, 2017).

Campo

La investigación de campo es un recurso esencial que permite obtener nuevos conocimientos y recolectar datos desde el campo directo de la realidad social utilizando la técnica de la observación que permite al investigador ver determinadamente lo que el sujeto de estudio hace y dice. La ventaja de esta investigación es el contacto directo con el fenómeno que se estudia para obtener información de primera mano que satisfaga a la dinámica real y natural del medio (Sierra, 2012).

Para el desarrollo de la investigación este recurso será de gran apoyo debido a que se podrá tener un contacto directo con los estudiantes de cuarto grado de la Unidad Educativa “Club Rotario” que proporcionaran la información necesaria para la investigación que permita un conocimiento más a fondo de la problemática.

Niveles de investigación

Exploratoria

La investigación exploratoria es aquella que examina un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes es decir cuándo en la literatura no hay guías o investigaciones relacionadas con el problema de estudio es ahí donde se analiza fenómenos desconocidos o novedosos (Hernández, 2010).

Se utilizará para observar más a fondo la problemática, la población de estudio las posibles causas y consecuencias de cada variable propuesta que permita ampliar el

conocimiento de fenómenos desconocidos y poco estudiados.

Descriptiva

El estudio descriptivo busca detallar, describir y especificar las propiedades, características y los perfiles de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno para realizar un análisis. Dentro de la información recolectada de las variables independientes como la dependiente proporciona datos reales que permitan describir saber cómo son y saber lo que manifiestan los sujetos ante la presencia de la problemática (Cazau, 2006).

Correlacional

Tiene como finalidad visualizar cómo se relacionan o vinculan diversos fenómenos entre sí o si existen relación entre ellos, lo principal de estos estudios es saber cómo se pueden comportar una variable conociendo el comportamiento de otra variable relacionada (Hidalgo, 2005). Por ello se podrá determinar el grado de relación que existe entre el Trabajo Social y la Inteligencia Emocional en el uso de videojuegos permitiendo verificar la relación positiva o negativa entre estas dos variables del problema planteado.

Métodos

Inductivo

Es cuando a partir de un experimento o una observación particular, se considera válido para todo un grupo determinado es decir consiste en trabajar las distintas premisas establecidas desde lo particular hasta lo general (Ayala, 2021).

Deductivo

Este método consiste hacer uso de la verdad o falsedad del enunciado básico a partir de su constancia empírica, para inferir la verdad o falsedad de la hipótesis que se ha puesto a prueba en la investigación se deberá

realizar el análisis e interpretación de resultados (Rivero, 2008).

Analítico-sintético

El método analítico consiste en descomponer en partes los elementos para poder observar las causas y efectos del problema y después usar el método sintético que se basa en reconstruir toda la información a través de una síntesis, es decir que va uniendo sus partes para llegar a la verdad de las cosas. Estos métodos a veces son manejados de forma independiente o trabajan conjuntamente (Férrandez & Baptista , 2014, pág. 55).

Población

La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, cumpliendo una serie de criterios predeterminados que permitirá responder a los objetivos planteados para obtener descubrimientos de forma exacta. Además, debe tener en cuenta en la población el espacio y la disponibilidad de tiempo de los sujetos (Arias & Villasís, 2016).

Por lo tanto, en la investigación de unidades de Observación van a ser dos cursos de cuarto grado de educación básica, de los paralelos “A” y “B” de un total de 80 estudiantes y 10 trabajadores sociales, en este caso la población involucrada en la investigación está constituida por 90 personas para la recolección de información. Este estudio fue de tipo no probabilístico o llamada también muestra dirigida

Tabla 1: Población de estudio

Unidades de Observación	Número
Estudiantes	80
Trabajadores Sociales	10
TOTAL	90

Elaborado por: Belén Catota, 2022

CAPITULO III.- RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de resultados

Descripción de los grupos

La investigación se realizó a 80 estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga pertenecientes al cuarto grado, comprende los paralelos “A” y “B” que están conformados entre edades de un rango de 8 hasta 10 años de edad. Para la investigación cuantitativa se tomó en cuenta 2 cuestionarios; el primero para poder valorar la inteligencia emocional de los niños y el segundo instrumento para determinar el uso de los videojuegos.

Además, se tomó en cuenta una encuesta que fue aplicada a 10 trabajadores sociales que laboran en el área de Educación en las diferentes Unidades Educativas, para determinar la importancia de las funciones en esta área, mientras que para la investigación cualitativa se realizó una entrevista a los trabajadores sociales con el propósito de brindar un aporte más a la investigación.

Datos Sociodemográficos

Características

El grupo de investigación está conformada por 80 estudiantes de las cuales son de sexo femenino y masculino el total.

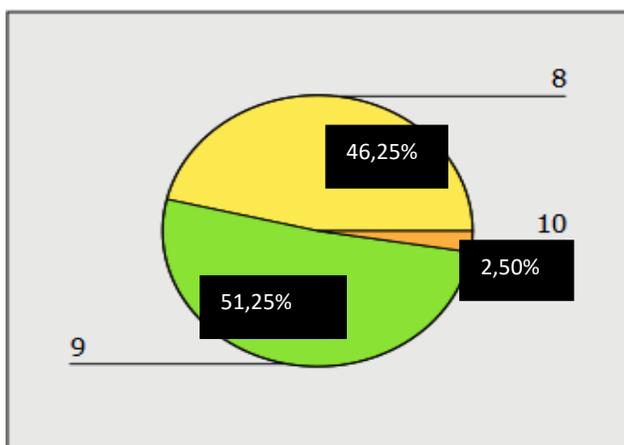
La investigación que se hizo es dirigida a estudiantes de un rango de edades entre 8 hasta los 10 años de los cuales 37 estudiantes tienen 8 años, 41 estudiantes tienen 9 años y 2 estudiantes tienen 10 años dándonos un total de 80 niños. Para los datos sociodemográficos se tomó en consideración su edad, sexo y grado. De los cuales los cuestionarios aplicados en el paralelo “A” fueron un total de 41 estudiantes, mientras que el paralelo “B” los cuestionarios aplicados se realizaron a 39 estudiantes.

Tabla 2: Edad

EDAD	Frecuencia	Porcentaje
8 años	37	46,25
9 años	41	51,25
10 años	2	2,50
Total	80	100.00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 1: Edad

Elaborado: Cuestionario

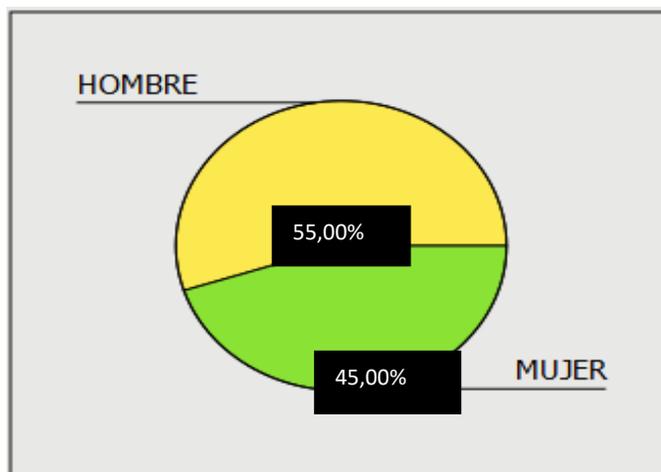
Fuente: Belén Catota, 2022

Tabla 3: Sexo

SEXO	Frecuencia	Porcentaje
Hombre	44	55,00
Mujer	36	45,00
Total	80	100.00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

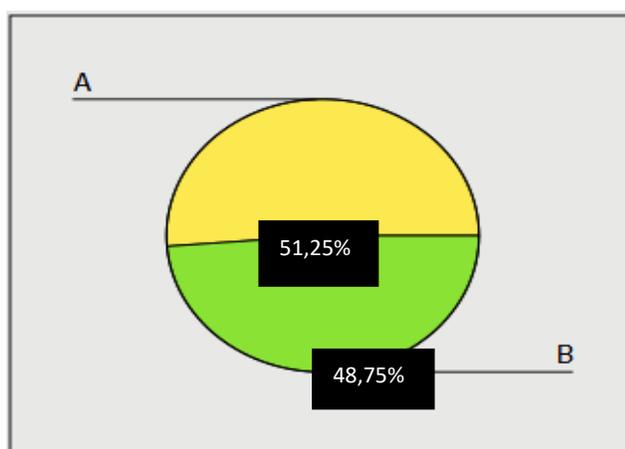


Gráfica 2: Sexo
Elaborado: Cuestionario
Fuente: Belén Catota, 2022

Tabla 4: Grado

GRADO	Frecuencia	Porcentaje
A	41	51,25
B	39	48,75
Total	80	100.00

Elaborado: Cuestionario
Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 3: Grado
Elaborado: Cuestionario
Fuente: Belén Catota, 2022

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS CUANTITATIVOS

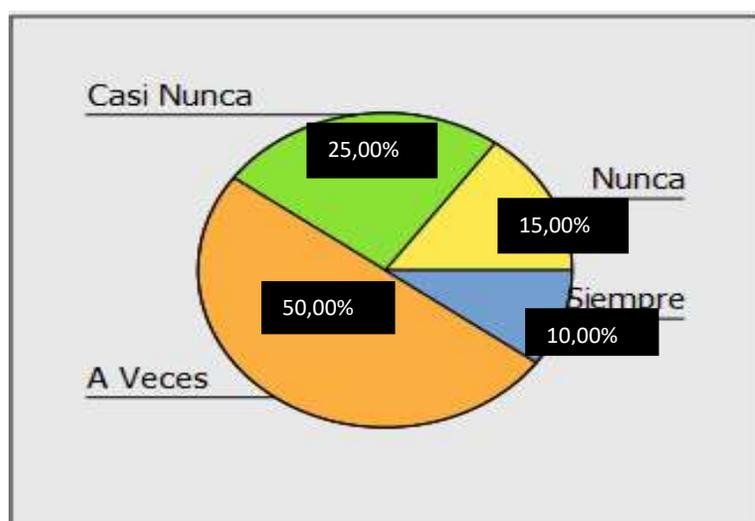
Tabla 5: Ante un problema me pongo nervioso

1. ¿Ante un problema me pongo nervioso y no sé cómo enfréntalo?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	12	15,00
Casi nunca	20	25,00
A veces	40	50,00
Siempre	8	10,00
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 4: Ante un problema me pongo nervioso

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Se determinó que existe una baja frecuencia de niños que ante una problemática siempre se ponen nerviosos a comparación de las frecuencias altas de aquellos niños que a veces se encuentran nerviosos, quiere decir que la mayoría de estudiantes perciben síntomas de ansiedad y angustia para enfrentar cualquier conflicto, pero en la infancia es una parte

normal de su desarrollo a medida que crecen van desarrollando sus habilidades de supervivencia y adaptabilidad que ayudara a enfrentar situación nuevas o desafiantes la autora (González, 2011) menciona que el crecimiento y desarrollo intelectual es fundamental, las capacidades de la socialización y fluidez de pensamientos creativos hacia descubrir nuevas ideas para resolver problemas, pero sin dejar a lado que el niño debe sentirse preparado y motivado emocionalmente para reparar cualquier conflicto.

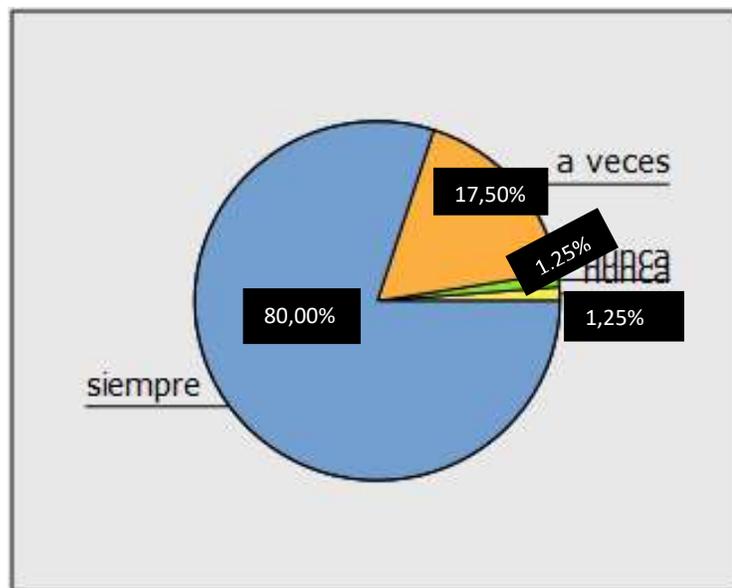
Tabla 6: Soy una persona alegre y feliz

2. ¿Considero que soy una persona alegre y feliz?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	1	1,25
Casi nunca	1	1,25
A veces	14	15,50
Siempre	64	80,00
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 5: Soy una persona alegre y feliz

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Los resultados arrojaron que existe un elevado porcentaje de estudiantes que consideran ser personas alegres y felices, mientras que un bajo porcentajes corresponden a pocos niños que no son felices. La felicidad de un niño depende del entorno en el que se relacione desde su infancia, especialmente dentro del medio familiar, el cual es la primera escuela de emociones que son otorgados valores, aprendizajes que enmarcan su personalidad para el trayecto de vida. (Biddulph, 2007) Refiere que los padres son quienes principalmente deben encontrarse emocionalmente bien para poder brindar atención, afecto de amor, respeto, comunicación y cuidado durante su desarrollo para criar niños saludables y de confianza.

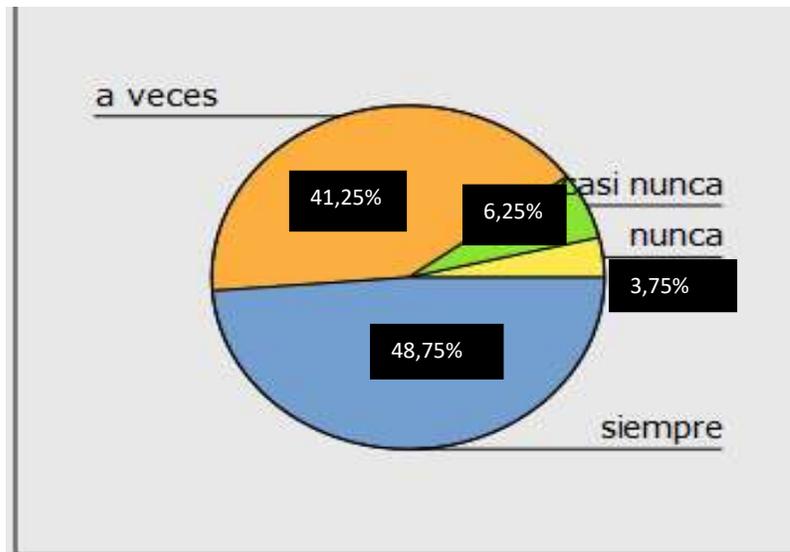
Tabla 7: Me resulta fácil hacer amigos

3. ¿Me resulta fácil hacer amigos?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	3,75
Casi nunca	5	6,25
A veces	33	41,25
Siempre	39	48,75
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 6: Me resulta fácil hacer amigos

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Según los datos obtenidos se puede determinar que la mayoría de los estudiantes encuestados les resulta fácil hacer amigos, pese a que existe una frecuencia baja de estudiantes que les dificulta crear vínculos de amistad, actualmente hace referencia que más de la mitad de niños tienen presente que las habilidades comunicativas son meramente primordiales para poder interrelacionarse con su entorno. (Miguel, 2014) Refiere a las habilidades sociales como conductas que permite a los niños desarrollarse en un contexto individual o interpersonal, expresando sentimientos, actitudes, deseos u opiniones de un modo adecuado, además menciona que algunos niños tienen riesgos de exclusión social debido a las dificultades vividas durante su infancia, con lo que suelen presentar muchos problemas a la hora de interactuar, señalando posibles problemas psicológicos.

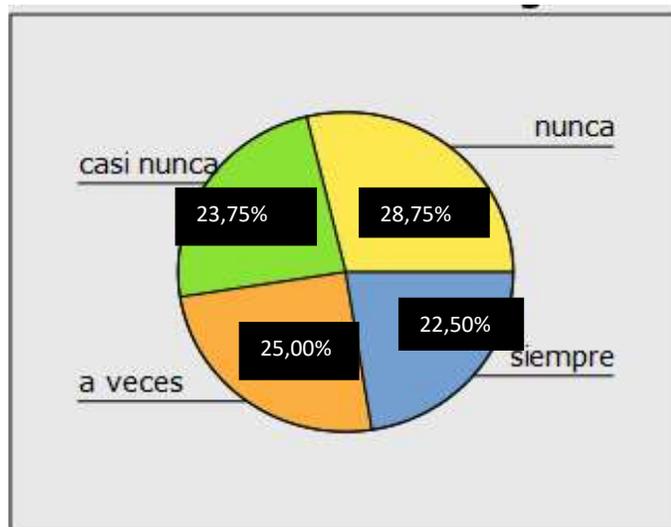
Tabla 8: Si me molesto con alguien se lo digo

4 ¿Si me molesto con alguien se lo digo?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	23	28,75
Casi nunca	19	23,75
A veces	20	25,00
Siempre	18	22,50
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 7: Si me molesto con alguien se lo digo

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

En lo que respecta a esta pregunta, nos muestra que la mayoría de los estudiantes nunca y casi nunca, demuestran su molestia hacia alguien y no lo pronuncian, indica también que una minoría con frecuencia de siempre y a veces, son quienes expresan sus emociones cuando se sienten molestos. El sentirse molesto y no expresar las emociones, puede verse afectada la inteligencia emocional, implicando un desequilibrio de nuestras conductas, al sentir ira, enojo o frustración con nuestro propio interior. (Velasco, 2017)

explica la importancia del asertividad de dar a reconocer las molestias mediante la comunicación o el dialogo, sin herir ni perjudicar la autoestima del otro, con el fin de cuidar la amistad, es imprescindible reconocer las emociones de los compañeros siendo empáticos, hacia mejorar las buenas relaciones.

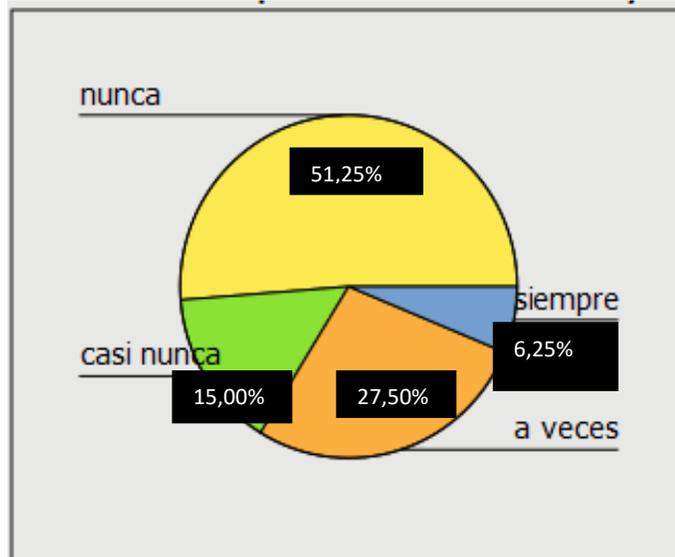
Tabla 9: Mi vida es muy triste

5. ¿Pienso que mi vida es muy triste?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	41	51,25
Casi nunca	12	15,00
A veces	22	27,50
Siempre	5	6,25
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 8: Mi vida es muy triste

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

En cuanto a esta pregunta, nos demuestra que el mayor porcentaje de respuesta hace referencia a que su vida no es triste, teniendo en cuenta que sus emociones de su infancia han sido positivas en para su desarrollo, mientras que un mínimo porcentaje de estudiantes han determinado que a veces y siempre, lo que posiblemente pueden tener una vida muy triste, (La Organización Mundial de la Salud, 2002) establece que la incidencia de la depresión infantil es del 3 al 5% y es una de las problemáticas de salud mental de la infancia que incrementa notablemente el riesgo de suicidio y de depresión severa en la adolescencia, ya que la tristeza es uno de los principales síntomas depresivos. Por lo tanto, es necesario que el niño tenga la capacidad para controlar las emociones, es decir que no acepte los acontecimientos cuando estos provocan tristezas y que cambie intencionalmente el estado de ánimo a través actividades que lo alegre y active la aparición de actitudes positivas.

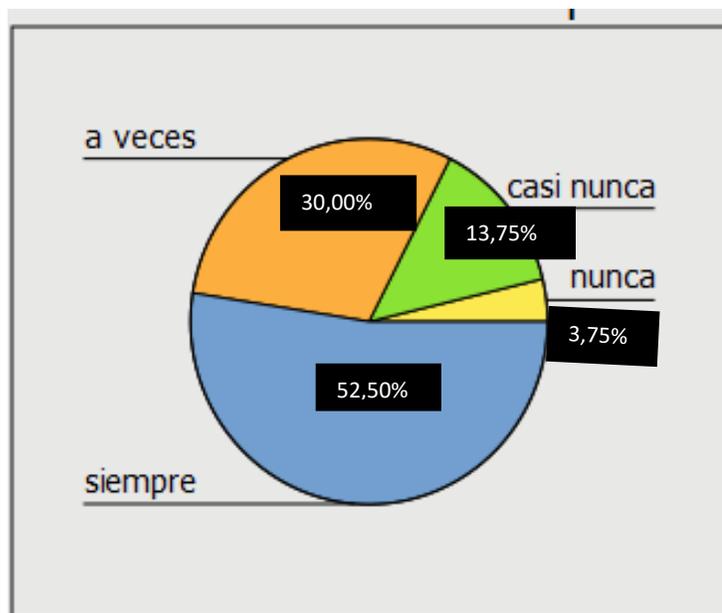
Tabla 10: Resolver un problema

6. ¿Antes de resolver un problema, primero pienso cómo lo haré?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	3	3,75
Casi nunca	11	13,75
A veces	24	30,00
Siempre	42	52,50
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 9: Resolver un problema

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

La información recolectada nos demuestra que más de la mitad de los estudiantes encuestado que representa el mayor porcentaje de la población siempre a la hora de resolver un problema, primero piensan como lo harían, lo que permite que los estudiantes se encuentren en una actitud de decisión para actuar sin miedo, con tranquilidad y convencido de sus habilidades cognitivas, sin embargo, un porcentaje no tan significativo hace relación a que algunos niños antes de resolver un problema, nunca piensan como hacerlo que nos indica la dificultad para decir lo que quieren o necesitan, haciéndolos tomar decisiones apresuras con impulsividad y pérdida de control de sus emociones. Como manifiestan (Caycedo, Gutierrez, & Delgado, 2005) resaltan que la regulación emocional en los niños permite un aumento en las habilidades para pensar cuando están emocionalmente activos y puedan enfrentar situaciones difíciles o de conflicto.

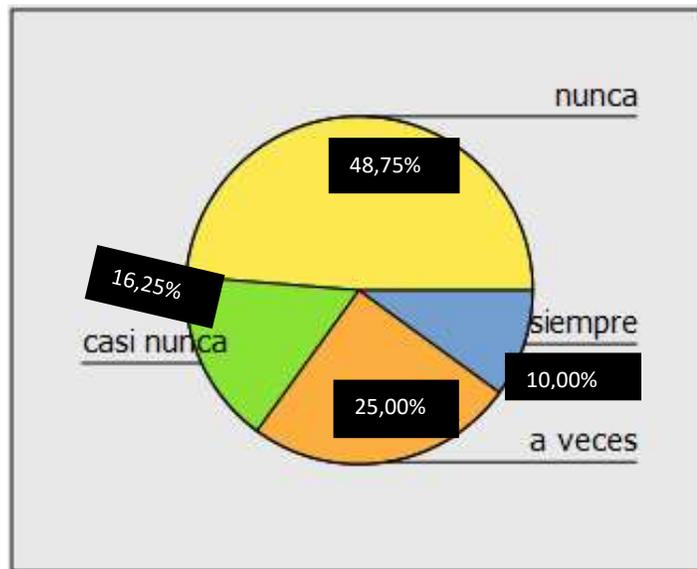
Tabla 11: Rápidamente me pongo triste

7. ¿Rápidamente me pongo triste por cualquier cosa?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	39	48,75
Casi nunca	13	16,25
A veces	20	25,00
Siempre	8	10,00
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 10: Rápidamente me pongo triste

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

El mayor porcentaje corresponde a estudiantes que nunca se ponen tristes por cualquier cosa, esto se considera importante porque generalmente se encuentran en una situación de seguridad y preparados para lidiar situaciones que vayan a afectar su autoestima, por lo contrario, existe una baja frecuencia de estudiantes que rápidamente se ponen tristes por cualquier situación, esto puede ser que el niño se encuentre deprimido la mayor parte del tiempo. La depresión infantil es uno de los trastornos que se caracteriza por la alteración emocional, el cual el niño experimenta síntomas de tristeza, melancolía, preocupación y sentimientos de culpabilidad esto requiere atención y afecto de los

padres como de sus amigos, para crear un ambiente seguro donde pueda sentirse cómodo y relajado (Aguilera, 2014).

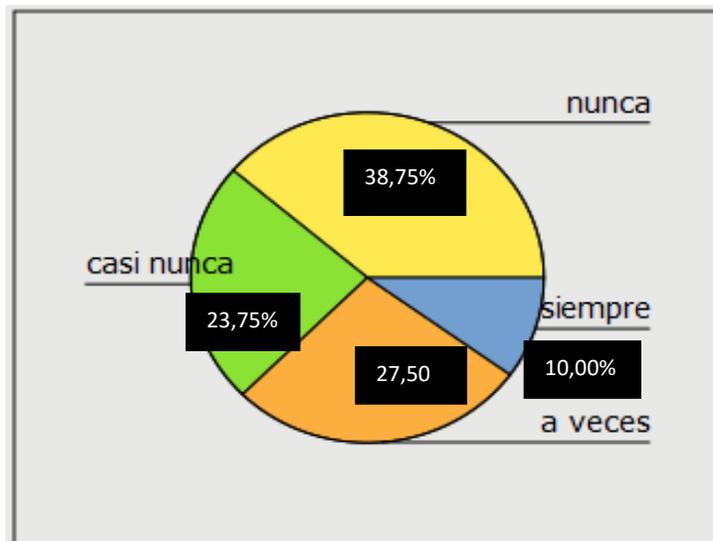
Tabla 12: Tengo ganas de explotar cuando no me salen las cosas como yo quiero

8. ¿Me da cólera y tengo ganas de explotar cuando no me salen las cosas como yo quiero?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	31	38,75
Casi nunca	19	23,25
A veces	2	2,50
Siempre	8	10,00
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 11: Tengo ganas de explotar cuando no me salen las cosas como yo quiero

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Se puede identificar en el gráfico un porcentaje bajo de estudiantes que les da cólera y tienen ganas de explotar cuando no les salen las cosas como quieren. Los niños tienen problemas para controlar sus comportamientos y eso los hace parecer desafiantes y enojados, sin embargo, en la mayoría de estudiantes se evidencia que no demuestran actitudes de ira cuando les sale las cosas de diferente manera, se entiende que los niños son tolerantes que mantiene la calma para enmendar sus propios errores y seguir adelante de manera consistente. Concordando con (Romero, 2020) la ira es una emoción natural difícil de manejar en los niños que pueden provocar conductas indeseables y perjudiciales, por ello es necesario que los padres enseñen desde pequeños a sus hijos a expresarse, canalizar y mejorar sus emociones lo mejor posible, fomentando una comunicación y relaciones entre padres e hijos.

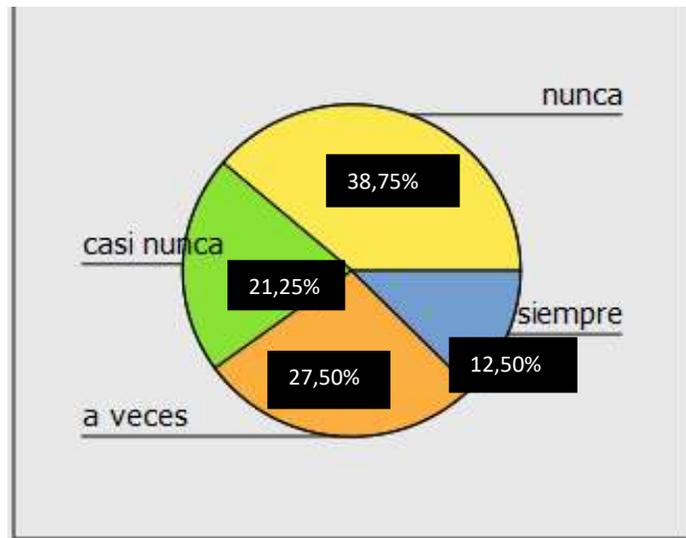
Tabla 13: Relacionarme con los demás

9. ¿Me resulta difícil relacionarme con los demás?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	31	38,75
Casi nunca	17	21,25
A veces	22	27,50
Siempre	10	12,50
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 12: Relacionarme con los demás

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Como resultado de las afirmaciones tenemos que, la mayoría de los encuestados no les resulta difícil relacionarse con los demás, lo que es significativo la interacción social para tener vínculos de amistad dentro del aula de clases que les facilita la participación de actividades compartidas, considerando que el convivir y el tener metas en común pueden promover diversos aprendizajes en los alumnos, pese a esto existe un porcentaje bajo de estudiantes que les resulta difícil relacionarse, debido a que existe inseguridad para expresarse, se sienten tímidos con vergüenza o miedo de compartir momentos de recreo y prefieren estar aislados. (Chávez, 2018) Las relaciones interpersonales fortalecer la regulación de emociones en los niños y fomenta la adaptación de conductas prosociales en las que desempeña un papel relevante de potencialidades en el desarrollo de capacidades de verbalización hacia crear estrategias para la solución de conflictos, así como disposiciones de empatía, respeto y participación en grupo.

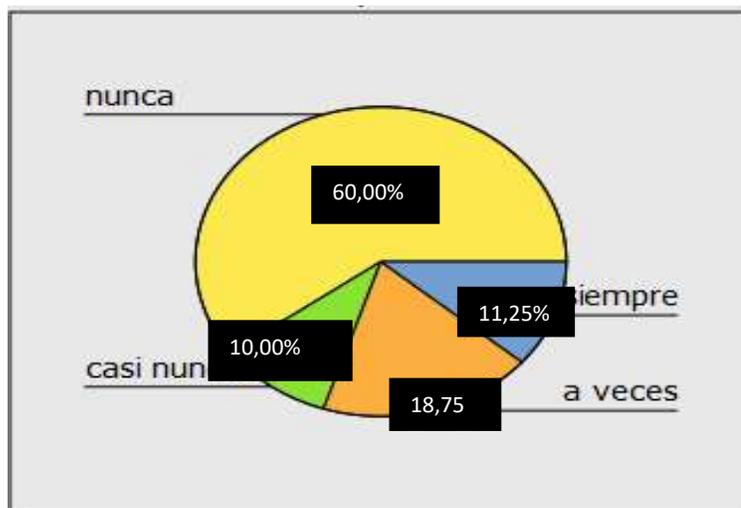
Tabla 14: Un compañero me insulta yo voy y le hago lo mismo

10. ¿Si un compañero me insulta yo voy y le hago lo mismo?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	48	60,00
Casi nunca	8	10,00
A veces	15	18,75
Siempre	9	11,25
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 13: Un compañero me insulta yo voy y le hago lo mismo

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Respecto a los estudiantes encuestados más de la mitad, cuando un compañero les insulta no pretenden hacerles lo mismo, lo que conlleva a dialogar y gestionar de forma sana a perdonar a través de la empatía y compasión, por lo contrario una baja frecuencia de alumnos generan venganza cuando son insultados por algún compañero, reaccionan de manera impulsiva e inmediata, pero es importante saber actuar dependiendo al grado de agresividad que esta genere ya que algunos pueden afectar directamente a su desarrollo mental y emocional si se da repetidamente las circunstancias. (Marion, 1998), menciona que algunos niños pronuncian el enojo a través de las expresiones faciales, el

llanto o el estar de mal humor y hacen poco para enfrentarse con la persona que les provoca, al igual que otros niños que defienden su postura, autoestima y evitan conflictos verbales, aplicando la comunicación y tolerancia hacia la problemática, mientras que otros niños expresan el enojo de manera agresiva y vengativa haciéndole una represalia física o verbal a la persona provocadora, y otros buscan a un adulto procurando consuelo o soluciones de un maestro contándole la situación en la que se encuentra, por ello tanto la familia como los maestros deberán ayudar a los niños a comprender sus propias emociones desde su infancia con el objetivo de predecir sus habilidad lingüística y regular su forma de expresión.

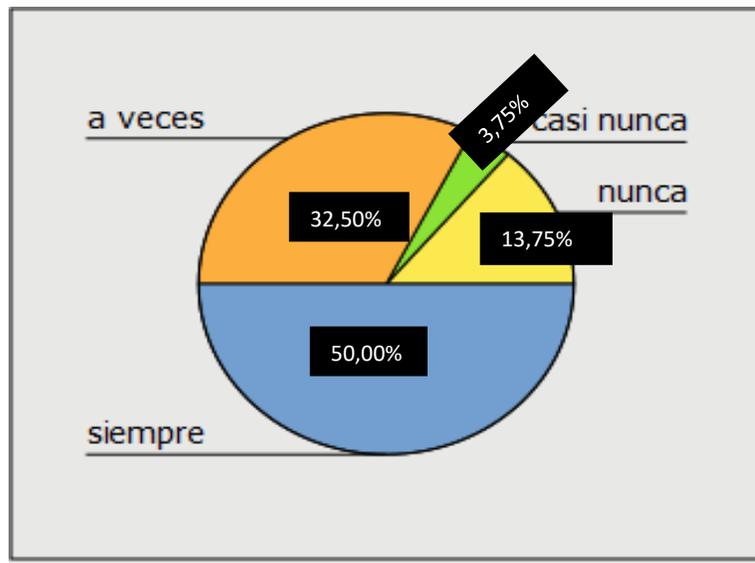
Tabla 15: Diversos tipos de videojuegos

11. ¿Practica diversos tipos de videojuegos?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	11	13,75
Casi nunca	3	3,25
A veces	26	32,50
Siempre	40	50,00
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 14: Diversos tipos de videojuegos

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Con respecto a esta pregunta, nos demuestra que la mayoría de los encuestados siempre practican diversos tipos de videojuegos, lo que permite observar que están en constante relación con el uso de dispositivos móviles, mientras que hay una baja probabilidad de estudiantes, que nunca y casi nunca hasta la actualidad han practicado videojuegos y desconocen el uso de los mismos. Existen diversos tipos de videojuegos el cual puede ayudar al aprendizaje intelectual del niño y otros videojuegos violentos al que podrán sentirse identificados y adoptar conductas agresivas. Concurren diferencias significativas entre la utilización o no de videojuegos y la característica atribuida sobre sí potencia o reducen la sociabilidad, ya que algunos videojuegos educativos ayudan a relacionarse, motivar, mejorar la autoestima y mejorar el aprendizaje y a su vez hay juegos violentos de guerra o acción que provocaría en los niños aislarse de la realidad. (Sanchez, Gonzalez, & Serrano, 2010).

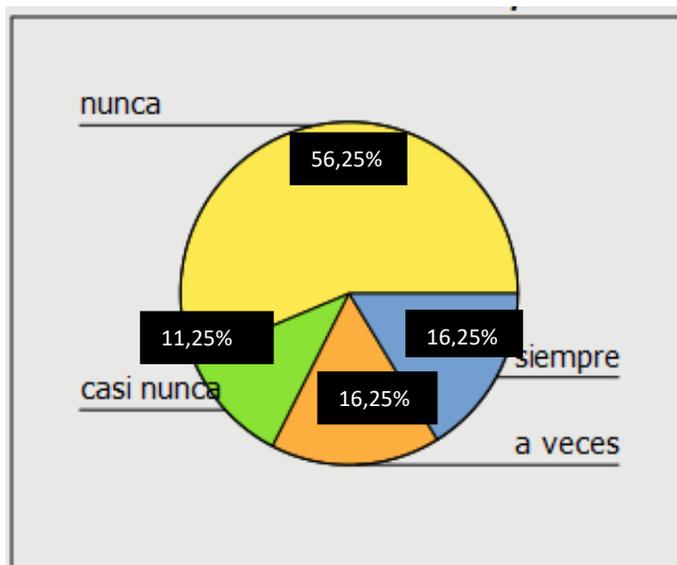
Tabla 16: Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando

12. ¿Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	45	56,25
Casi nunca	9	11,25
A veces	13	16,25
Siempre	13	16,25
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 15: Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

La información recopilada nos muestra que la mayoría de los encuestados no suelen acostarse tarde y no se levantan temprano para seguir jugando, por lo que hay normas claras y límites en el tiempo que emplea en este tipo de actividad y con frecuencia menor, casi nunca o a veces los niños se acuestan tarde y se levantan temprano para seguir jugando, lo que puede ocurrir en pocas ocasiones o si bien es por el escaso control

dentro de su hogar. Según los autores (Irlés, Perona, & Baños, 2013) los videojuegos suponen para la mayoría de los jóvenes una actividad a la que dedican parte de su tiempo libre con el único objetivo de divertirse, o puede convertir en la actividad principal de abandonar actividades cotidianas. En la actualidad el uso de videojuegos inicia en edades tempranas, y es aquí donde toma importancia el papel de los padres hacia la regulación de normas que restringen el uso relativo, al tiempo y tipo de juego.

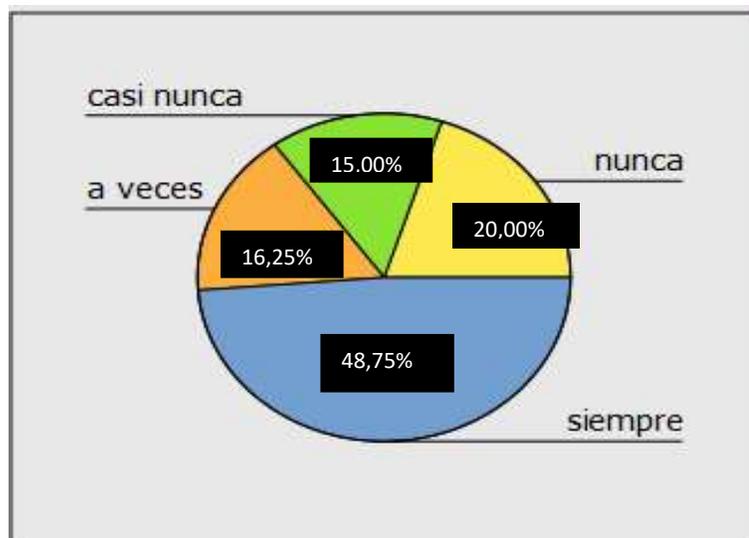
Tabla 17: Los juegos de adrenalina

13. ¿Acostumbras estar mucho tiempo en el videojuego?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	16	20,00
Casi nunca	12	15,00
A veces	13	16,25
Siempre	39	48,75
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 16: Los juegos de adrenalina

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Según los datos previstos de la población encuestada se han establecido que la mayor parte de los adolescentes está en la categoría de siempre y a veces refiriéndose que les gusta los juegos de adrenalina, y justamente estos juegos son los que más llaman la atención a los niños resultándolos emocionante por el contenido que promueven el uso de armas, entre otras, a pesar de estudiantes que no les gustan los juegos de adrenalina y prefieren practicar diversos tipos de juegos que no sean de adrenalina. Relacionando con (Serrano, 2006) los videojuegos de adrenalina no necesariamente implican un problema, pero si demuestran que el dedicarles demasiado tiempo a estos videojuegos trae consigo una serie de problemáticas que puede afectar a su salud y las relaciones interpersonales

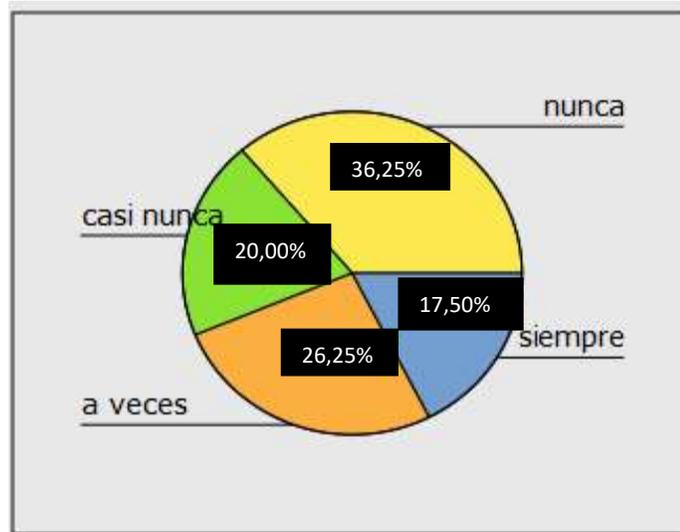
Tabla 18: Tiempo en el videojuego

14. ¿Acostumbras estar mucho tiempo en el videojuego?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	29	36,25
Casi nunca	16	20,00
A veces	21	26,25
Siempre	14	17,50
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 17: Tiempo en el videojuego

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

En cuanto a esta pregunta, nos demuestra que la mayoría de los estudiantes nunca pasan demasiado tiempo en los videojuegos, dedicando su tiempo libre en diferentes actividades y por el contrario con un porcentaje mínimo de niños que a veces o siempre suelen estar conectados ante distintos juegos, dejando a lado sus tareas escolares o sus dinámicas diarias. Cuando existe el uso excesivo de los videojuegos puede haber riesgos de desarrollar un sedentarismo nocivo para la salud, pero si controla el tiempo de uso y practica juegos educativos ayudaría al niño a desarrollar sus capacidades intelectuales. Los autores (López, Amairani, & Ramos, 2015), manifiestan que el abuso de los videojuegos en los niños es un factor que propicia enfermedades poniendo en riesgo su calidad de vida al estar horas y horas frente a un aparato de videojuegos casi siempre acompañado de alimentos poco nutritivos, o bien aislándose de crear nuevas de amistad, por eso es fundamental que los padres deberán supervisar constantemente a sus hijos ya que son los principales promotores para influenciar en su vida diaria.

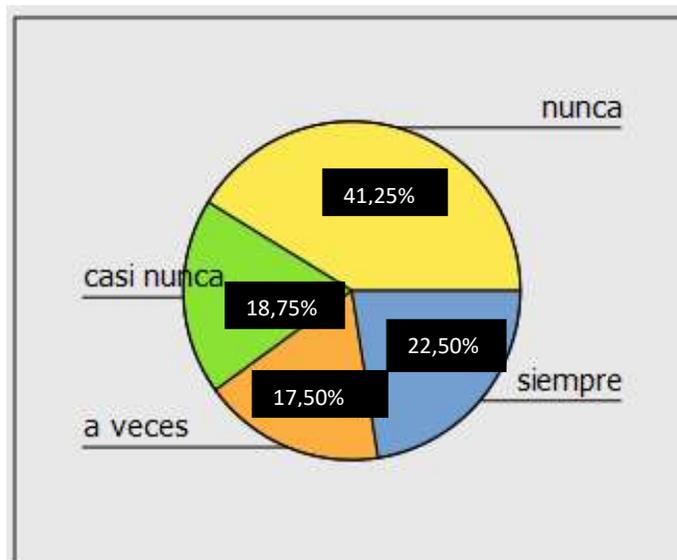
Tabla 19: Inferior e inconforme

15. ¿Te sientes inferior e inconforme cuando pierdes en algún tipo de videojuego?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	33	41,25
Casi nunca	15	18,75
A veces	14	17,50
Siempre	18	22,50
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 18: Inferior e inconforme

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Mediante los datos previstos de la población encuestada se ha establecido que más de los estuantes no se sienten inferiores e inconformes cuando pierden algún tipo de videojuegos es decir que los alumnos no se encuentran en una situación de presión por que mantienen la cordura, al sentirse relajados o toman un descanso para continuar

jugando y admiten que no siempre van a salir ganadores en todas las participaciones. (Martí, 2021) menciona que la frustración e inconformidad reprime las emociones y generalmente se da cuando el niño ha plateado estrategias de juegos para poder vencer al contrincante, pero si algo se sale de control ya empieza a sentirse molesto y querer golpear algo o salirse de control por lo cual el auto controlarse y mantener la actitud positiva ayudara a retomar el juego de mejor manera.

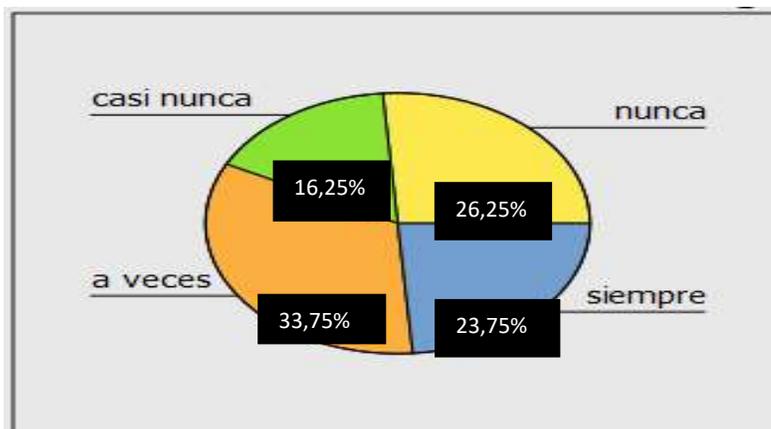
Tabla 20: Amigos en los videojuegos

16. ¿Te resulta fácil hacer amigos en los videojuegos?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	21	26,25
Casi nunca	13	16,25
A veces	27	33,75
Siempre	19	23,75
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 19: Amigos en los videojuegos

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Según los datos obtenidos se puede determinar que la mayoría de estudiantes encuestados que representa el mayor porcentaje de la población siempre y a veces les resulta fácil hacer amigos en los videojuegos. El menor porcentaje de los estudiantes encuestados nos indica que les resulta difícil hacer amigos, actualmente hace referencia a que pueden interactuar entre si y llamar la atención de diversos jugadores. Según la (Administración de Tecnologías y Juegos, 2022) la comunicación en videojuegos de línea sirve para interactuar, comunicarse, expresarse y conocerse, lo cual hace de este algo más divertido a jugar con personas de diferentes lugares, permitiendo socializar de manera entretenida y encontrar nuevas amistades además los videojuegos representan un pasatiempo permitiendo ayudar a liberar las tensiones y preocupaciones del día a día.

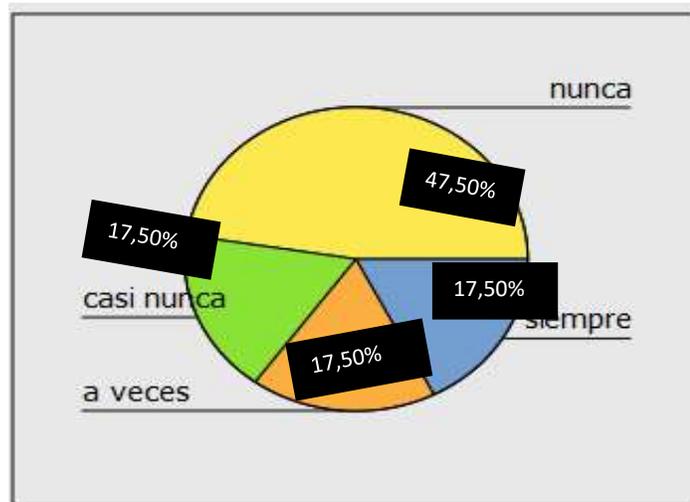
Tabla 21: Molestia cuando interrumpe a la hora de jugar

17. ¿Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe a la hora que juegas?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	38	47,50
Casi nunca	14	17,50
A veces	14	17,50
Siempre	14	17,50
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 20: Molestia cuando interrumpe a la hora de jugar

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Los datos proporcionados señalan que la mayoría de los niños no demuestran molestias cuando son interrumpidos, lo que evidencia que comprenden la situación a la hora de ser llamados la atención, sin embargo, otros estudiantes con un porcentaje bajo manifiestan que si les molesta cuando son interrumpidos a la hora de jugar por lo que les genera fastidio. (Sanchez M. C., 2015) El sedentarismo es uno de los principales problemas a los que se enfrenta la sociedad actual al sustituir el tiempo libre dedicado a la práctica de actividades físicas por el uso de videojuegos, es evidente que al pasar demasiado tiempo con videojuegos están cambiando su rutina diaria por otra distinta, creando graves problemas de salud para su calidad de vida.

Tabla 22: Prefieres jugar en lugar de pasar tiempo con tus amigos

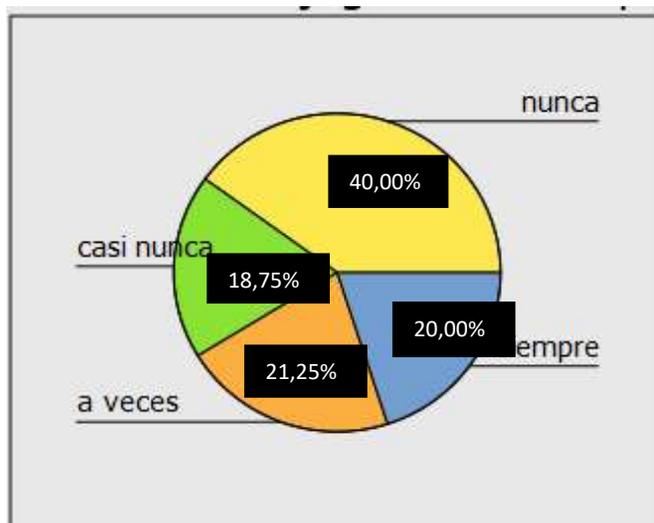
18. ¿Prefieres jugar en la computadora a través de internet en lugar de pasar tiempo con tus amigos?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	32	40,00
Casi nunca	15	18,75

A veces	17	21,25
Siempre	16	20,00
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 21: Prefieres jugar en lugar de pasar tiempo con tus amigos

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Existe un bajo porcentaje de niños que describieron que prefieren jugar en la computadora a través de internet en lugar de pasar tiempo con sus amigos, a diferencia de un elevado porcentaje que prefieren compartir tiempo con sus amigos dejando a lado los videojuegos. La convivencia temprana trae ventajas enormes en la autonomía de los estudiantes como se mencionó anteriormente, el poder relacionarse con su entorno social conlleva a tener su capacidad de expresar opiniones frente a situaciones diversas, incluidas a tomar decisiones para aportar con ideas significativas a la hora de trabajar en equipo así confirman (Bustanza & Alvarez, 2006) Las relaciones de amistad en particular son predicadoras al bienestar emocional, especialmente cuando forman vínculos de amistad que podrían compensar las carencias afectivas y las dificultades en sus

relaciones familiares ya que los niños desarrollan fuertes sentimientos de compañerismo y solidaridad que posibilitan el desarrollo de intereses para realizar actividades grupales.

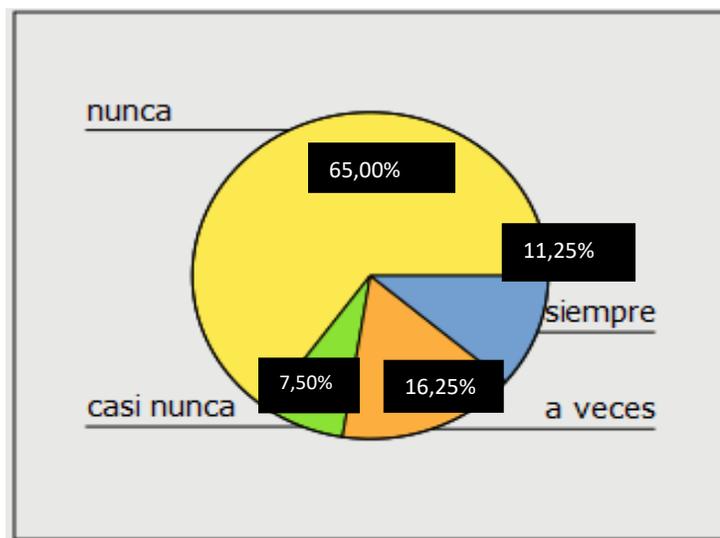
Tabla 23: Sufres agresiones

19. ¿Sufres agresiones verbales o físicas por parte de tus amigos?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	52	65,00
Casi nunca	6	7,50
A veces	13	16,25
Siempre	9	11,25
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 22: Sufres agresiones

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Los resultados hallados dieron a conocer que la mayor parte de los estudiantes no han sufrido agresiones físicas y tampoco verbales por ninguno de sus compañeros, esto

refiere que hay vínculos estrechos de amistad, basándose en el respeto, afecto, simpatía de manera recíproca. Como (Cano, 2016) manifiesta que la educación a lo largo de la vida es fundamental para aprender a conocer, aprender hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser, buscando generar una formación integral con una convivencia y cultura de paz positiva con el fin de manejar o regular los conflictos y comportamientos violentos, así como también en la formación de valores, en el ejercicio de los derechos humanos, la educación emocional, la mediación y los ambientes democráticos reales y la plena participación.

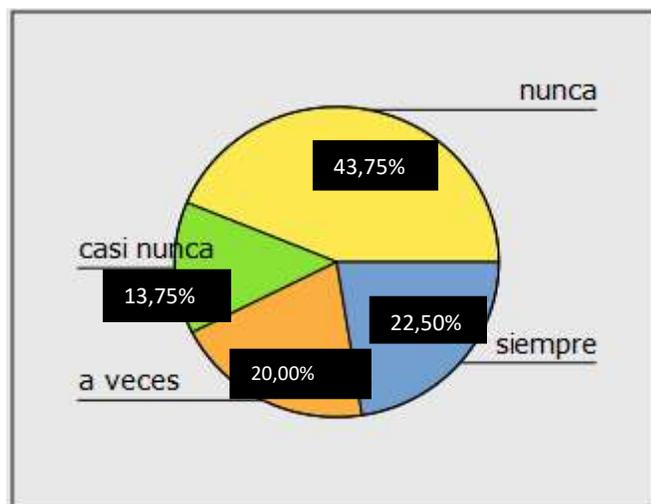
Tabla 24: sientes miedo de perder en el videojuego

20. ¿Sientes miedo de perder en el videojuego en compañía de tus amigos?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	35	43,75
Casi nunca	11	13,75
A veces	16	20,00
Siempre	18	22,00
Total	80	100,00

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022



Gráfica 23: Sientes miedo de perder en el videojuego

Elaborado: Cuestionario

Fuente: Belén Catota, 2022

Un mínimo porcentaje de la población indicó que sienten miedo de perder el videojuego en compañía de sus amigos, esto sucede cuando no se tiene la completa seguridad de sus habilidades y se convierte en una fuente de ansiedad, lo que hace sentirse incapaz, inútil o presionado, mientras que el porcentaje mayor no sienten temor al perder el videojuego. El estudio de (Barahona, 2015) refiere que el miedo es una reacción normal, básica y constante de la naturaleza humana, y posee un valor funcional y adaptativo para el individuo, siendo parte del desarrollo infantil, pero para experimentar miedo hay que tener desarrollada la inteligencia emocional que permite diferenciar aquello que exige temor por ser dañino, de aquello que solo es subjetivo.

ENCUESTA APLICADA - TRABAJADORES SOCIALES

Tabla 25: La labor en la Unidad Educativa influye positivamente en la formación de los estudiantes

1. ¿Considera que la labor que usted realiza en la Unidad Educativa influye positivamente en la formación de los estudiantes?		
Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	100.00
Total	10	100.00

Elaborado: Encuesta

Fuente: Belén Catota, 2022

Los resultados de la investigación dieron a conocer que todos los profesionales de Trabajo social consideran que la labor que desempeñan en las distintas Unidades Educativas está influyendo de manera positiva a la formación de los estudiantes, en lo que refiere que sus aportes en este ámbito son importantes porque más que una experiencia es un desafío, que permite asesorar, orientar, capacitar, e intervenir a favor de los niños. Según (Medranda & Farfán, 2017) trabajar en conjunto con los alumnos, padres de familia, equipo interdisciplinario ayuda al proceso de aprendizaje en el área educativa eliminando factores negativos que impiden el desarrollo integral de los estudiantes

Tabla 26: Plan de trabajo

2. ¿Cuánta con un plan de trabajo en su departamento?		
Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Rara vez	1	10.00
Casi siempre	5	50.00
Siempre	4	40.00
Total	10	100.00

Elaborado: Encuesta

Fuente: Belén Catota, 2022

La información recopilada revela que siempre y casi siempre los profesionales de trabajo social cuentan con un plan de trabajo en su área debido que al momento de intervenir cuentan con un soporte de diferentes técnicas y métodos adecuados hacia la solución de un sinnúmero de situaciones y conflictos familiares y educativos negativos para el proceso de aprendizaje de estudiantes y el buen desarrollo integral de los mismos. Para la implementación de diferentes actividades, el trabajador social crea un plan operativo para trabajar y lograr metas en las que se propone solucionar y cambiar los factores que convergen o afecten su ajuste o proceso personal académico y relaciones recíprocas con su medio ambiente social escolar y familiar (Medrano, 2013).

Tabla 27: Gestión en beneficio de los estudiantes y familias

3. ¿Usted gestiona o tramita alguna diligencia en beneficio de los estudiantes y de las familias?		
Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	10.00
Siempre	9	90.00
Total	10	100.00

Elaborado: Encuesta

Fuente: Belén Catota, 2022

Según los datos presentados la mayoría de profesionales son capaces de gestionar o tramitar diligencias en beneficio de los estudiantes y de las familias, se puede afirmar que su gestión permite contribuir a investigar, diagnosticar, asesorar, orientar, capacitar e intervenir a favor de las familias y especialmente de los menores que se educan en estas Instituciones de Educación. Tienen la capacidad de ayudar a las personas al logro de satisfacción, planificación y elaborar proyectos, la capacidad de gestionar aplicar técnicas como la entrevista y métodos de intervención con individuos familias grupos y comunidades principalmente a nivel familiar para empezar a planificar métodos interventorías con el estudiante (Naranjo, 2012).

Tabla 28: Actividades para el desarrollo de habilidades

4. ¿Ha realizado actividades para el desarrollo de habilidades socio-afectivos?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	5	50.00
Siempre	5	50.00
Total	10	100.0

Elaborado: Encuesta

Fuente: Belén Catota, 2022

Los datos presentan al igual que en el ítem anterior que la mayoría del grupo representativo de profesionales siempre están realizando diferentes actividades para el desarrollo de habilidades socio-afectivos lo que evidencia que sus acciones interventoras permiten contribuir a la formación del niño impulsando a relacionarse con sus compañeros, hacia una convivencia afectiva y con los valores éticos impartidos dentro del aula de clases. (Martín, 2015) Menciona que el trabajo social participa activamente en la educación que promueven y organizan actividades formativas para la sociedad y el desarrollo humano.

Tabla 29: Funciones del Trabajador social

5. ¿Cree usted que es importante las funciones del trabajador social en la Unidad educativa?

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	100.00
Total	10	100.00

Elaborado: Encuesta

Fuente: Belén Catota, 2022

Podemos observar que los datos estadísticos recopilados demuestran que en su totalidad de los Trabajadores sociales consideran que las funciones del Trabajador social en la Unidad Educativa son meramente importantes debido a que ejercen se desempeñan orientando, dando seguimientos a los casos, coordinan acciones con los docentes y padres de familia para llegar a un buen entendimiento con los alumnos mediante el diseño de estrategias y participación con los estudiantes en actividades que aportan al desenvolvimientos de ellos. Las funciones en el ámbito de educación es la investigación,

que permite aumentar la efectividad de la práctica de la intervención y a su vez proponer alternativas eficientes para reducir los impactos sociales negativos en el sistema educativo y mejorar el funcionamiento de las instituciones educativas (Viejo, 2017).

Tabla 30: Formación integral del estudiante

6. ¿Cree usted que como trabajador social aporta a la formación integral del estudiante en la Unidad Educativa?		
Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Casi siempre	1	10.00
Siempre	9	900.00
Total	10	100.00

Elaborado: Encuesta

Fuente: Belén Catota, 2022

La mayoría de los profesionales de trabajo social declaran que aportan a la formación integral del estudiante en la Unidad Educativa debido a que brindan atención directa a los estudiantes que estén en riesgos de presentar problemas de índole social, orientando, asesorando, ejecutando acciones que aporten a mejorar el rendimiento de los alumnos y buscando en desarrollar armonía, afecto, comunicación con el fin de lograr su realización personal. (Fárez, 2016) Manifiesta que durante el desarrollo psicosocial necesita una adecuada estimulación del ambiente familiar, si las condiciones de este medio ambiente satisfacen apropiadamente todas las necesidades de los adolescentes su experiencia educativa se desarrollará sin dificultades.

Tabla 31: Intervención Social

7. ¿Considera necesaria la Intervención Social en la solución de problemas de comportamiento disruptivo en los estudiantes?		
Ítem	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	100.00
Total	10	100.00

Elaborado: Encuesta

Fuente: Belén Catota, 2022

Se muestra que toda la población de profesionales en trabajo social considera que es necesaria la intervención social en la solución de problemas de comportamiento disruptivo en los estudiantes ya que el objetivo de generar solución, es realizando mediante intervenciones ante las necesidades sociales para promover el cambio, la resolución de problemas en el fortalecimiento de diferentes comportamientos que padezca el estudiante hacia incrementar el bienestar que puede manejar actitudes positivas a lo largo de su crecimiento. Según (Ochoa, 2015) el trabajador social utiliza métodos que ayuden a la investigación a desarrollar problemas de personalidad reajustando y modificando sus actitudes promoviendo el desarrollo de su personalidad a través de una mejora en las relaciones con los demás

Análisis cualitativo

Entrevistas

Se realizó una entrevista dirigida a 10 profesionales de trabajo social de diversas instituciones para brindar un aporte más a la investigación sobre la importancia de intervención del trabajo Social en el ámbito educativo.

Entrevista #1

Usuaría identificada 1

Edad: 55

- 1) **¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque**

Si, por que facilita el aprendizaje

- 2) **¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?**

Desconcentración, hiperactividad, deserción escolar, desmotivación, pero si los videojuegos son utilizados con fines pedagógicos puede aportar al aprendizaje.

- 3) **¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?**

Si, frente a situaciones conflictivas o de problemas que puedan presentar los estudiantes.

- 4) **¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?**

Investigar técnicas de aprendizaje como son la gamificación para aplicar juegos en el ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados de conocimiento, motivación, atención y diferentes habilidades.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño?

Porque

Si, aporta el equilibrio de su comportamiento y el respeto dentro del ambiente educativo.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Todas son esenciales ya que para una intervención se abarca de manera macro la atención a la familia, individuo o comunidad.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Sí, porque se encarga de intervenir y observar la realidad que viven los docentes, familias y estudiantes en las escuelas y así realizar estrategias de intervención para contribuir al pleno desarrollo de las capacidades de los alumnos.

Entrevista #2

Usuaría identificada 2

Edad: 60

1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque

Si, por que mejora la convivencia y facilitaría para la toma de decisiones y la integración grupal.

2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?

Puede ocasionar problemas físicos como daño a la vista, pero también daños emocionales o cambios repentinos en sus conductas.

3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?

Si, frente a trabajos colaborativos o en el campo operativo

4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?

Mediante la tecnología avanzada se podría realizar juegos educativos para el aprendizaje de los estudiantes.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque

Si, por que la educación temprana ayuda a que el niño se desarrolle con los valores adecuados y pueda ser buena persona en el futuro.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Pienso que todas son importantes, pero para empezar una investigación se debería abordar desde el estudio y valoración del caso para poder diagnosticar el problema.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Si, un trabajador social es importante porque sirve de mediador ante los conflictos que se presenten entre partes implicados, por ejemplo, cuando un alumno tiene conflictos con otro por haberle quitado un esfero, es allí que el trabajador social ejecuta estrategias de solución siendo neutral y comprensible ante la problemática.

Entrevista #3

Usuaría identificada 3

Edad: 37

1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque

Si, debido a que existe una buena interacción, la convivencia permitirá una construcción colectiva, participativa y democrática donde se promoverá intercambios de ideas y acciones en beneficio de ambos grupos.

2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?

Alteración a la conducta de los niños, tienen efectos nocivos en la salud mental de los niños, irritación en los ojos, problemas para conciliar el sueño.

3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?

Si, el trabajo en equipo, supera al individual. Al trabajar en un proyecto, las diferentes habilidades y puntos de vista producen un efecto enriquecedor en la generación de alternativas, en los resultados.

4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?

Depende del diseño y propósito del juego, podría ser una buena herramienta de aprendizaje, los videojuegos que se desarrollen para fines educativos son pocos, pero sus propiedades didácticas podrían enfocarse a desarrollar estas virtudes. Con un poco más de estudio e investigación al respecto, podría ser un diferenciador en la innovación educativa.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque

Si, por que este tipo de educación permite desarrollar las competencias emocionales como un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños. Busca capacitarlo y aumentar su bienestar personal y social, además es vital para la formación de la personalidad y la consecución de la madurez.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Pienso que todas son importantes, porque todas deberían estar contempladas en el plan de intervención educativo.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Si, las intervenciones de los trabajadores sociales no se centran solo en problemas que pueda tener el alumno como el absentismo y el fracaso educativo,

sino también aborda situaciones sociales conflictivas. El trabajo que desempeñen tiene objeto de promover, proporcionar y organizar actividades formativas contemplarías al grupo y problemas concretos de la población. Pero sobre todo la investigación, el estudio de problemas educativos y sociales permite aumentar la efectividad de la práctica de intervención.

Entrevista #4

Usuaría identificada 4

Edad: 45

- 1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque**

Si, por cuanto la interacción permite romper el hielo y crea la confianza a través de la retroalimentación.

- 2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?**

El desinterés que se crea en el entorno, por un lado y el exceso de horas con el uso de videojuegos en su tiempo libre ocasionan problemas de salud.

- 3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?**

Si, cuando la actividad por realizarse se vuelve compleja y necesita de argumentación en la toma de la decisión, hay que crear corresponsabilidad.

- 4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?**

Los videojuegos deben ser instructivos en el aprendizaje, al ser instructivo tiene lineamientos y protocolo a seguir, si se realiza la buena inducción estamos hablando que a través de ella los estudiantes conocerán las normas y las reglas a seguir en el salón de clases.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño?

Porque

Si, al igual que la ética, la moral no debe pasar nunca de moda ya que por mucho tiempo siempre ha sido considerada como la base de armonía en todos los escenarios del desarrollo humano.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Considero que las transversalidades siempre serán importantes, pero pienso que cuando el ser humano está siendo parte de cualquier intervención todas son importantes.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Si, por cuanto los centros educativos son considerados como el primer escenario para evaluar la primera enseñanza de la familia

. Entrevista #5

Usuaría identificada 5

Edad: 58

- 1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque**

Si, por que ayuda a la construcción colectiva, vivir en armonía, trabajando bajo el respeto a las ideas y sentimientos de los demás, tolerancia a las diferencias, la aceptación de la diversidad. Es la suma de conocimientos, habilidades, principios que permite poner en práctica entre profesores y estudiantes.

- 2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?**

Efectos nocivos en la salud, epilepsia, agotamiento, cansancio del sistema nervioso, desinterés en las actividades educativas, sedentarismo, alejamiento familiar, cambios de comportamientos, individualismo, abandono de otras actividades como el deporte, deficiencia en el rendimiento escolar.

- 3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?**

Si, por que el trabajo en equipo es eficiente, donde todos pueden compartir ideas, metas, búsqueda de solución conjunta y lograr una mejor interacción entre sus compañeros y las buenas relaciones, se realiza para mejorar el rendimiento, ayudar a desarrollar las habilidades de cooperación, para unificar criterios y ofrecer nuevas herramientas y ambientes.

- 4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?**

En modelos de simulaciones basados en la vida real, crear conciencia y trabajar con el principio y respeto, crear videos de aprendizaje que transmitan mayor información, hacerlo divertido aquello que no parece serlo.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño?

Porque

Si, por que es necesario promover un ambiente sano, para que puedan manejar sus reacciones emocionales, saber aceptarse a sí mismo y a los demás, desarrollando la empatía y el autocontrol tanto como tener la capacidad de solucionar problemas.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Todos son importantes porque el trabajador social así estará contribuyendo en la prevención y la intervención en las situaciones que se dan en el sistema educativo.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Es esencial, contribuye abordar situaciones de vulnerabilidad social como el maltrato infantil, problemas emocionales, socio familiares, escolar, abuso sexual, Intervenir en casos de bullying escolar, favoreciendo a la participación de las familias en la comunidad educativa mediante la implementación de programas de prevención y abordaje, derivaciones, trabajo en equipo de inclusión y evaluación de necesidades.

Entrevista #6

Usuaria identificada 6

Edad: 45

- 1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque**

Si, por que la integración trae consigo la confianza entre alumno y maestro creando un ambiente apto para el trabajo diario.

- 2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?**

La falta de concentración en el aula, falta de interés por aprender, perdida de la vista, pérdida de valores y cambios de su conducta entre otros.

- 3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?**

Si, lo aplico en la mayoría de actividades que tienen que ver en el aula para que aprendan a expresarse y actuar, por ejemplo, en una tarea se conversa en equipo para realizar de mejor manera.

- 4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?**

Educar basándonos en la responsabilidad, jugando juegos que den como resultado la práctica los valores.

- 5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque**

Si, por que solo volviendo a educar con valores podemos crear una verdadera educación para que los niños puedan desarrollarse con las conductas adecuadas.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Asesoría a familias, individuos y grupos

Es importante empezar la intervención por medio de la familia para brindar orientación, ya que son los primeros en ayudar en cualquier problemática que este atravesando el niño.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Si, para actuar como un ente coordinador del desarrollo hogar-escuela

Entrevista #7

Usuaría identificada 7

Edad: 35

1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque

Si, la relación entre alumnos y maestros facilita expresarse de mejor manera; la convivencia es muy importante ya que el estudiante puede expresar todas sus dudas y el maestro ayudara acompañar en el proceso.

2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?

Los niños desean tener videojuegos para poder conversar del mismo tema con sus compañeros, pasan solos en casa y no tienen en que distraerse, que en algunas ocasiones el uso inadecuado podría afectar graves problemas de salud.

3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?

Si, todas las actividades se las realiza poniéndonos de acuerdo por ejemplo para realizar un baile, un juego etc.

4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?

Es muy complicado porque la mayoría de juegos son de acción, pero se podría seleccionar los videojuegos que nos permitan practicar estos valores.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque

Si, por que la práctica de valores ha potenciado el poder de alcanzar los objetivos propuestos por ello, es importante la educación moral y debe ponerse en práctica para que el niño desde su infancia pueda sentirse bien consigo mismo y actuar de manera correcta.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Para la intervención de trabajo social es sustancial abordar todas las funciones mencionadas porque es una buena manera de intervenir para empezar a resolver problemas con los estudiantes y dar una eficaz solución.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Sí, en todos los ámbitos más aun en el educativo para poder apoyar en todas las dificultades que presentan los niños y también las familias.

Entrevista #8

Usuaría identificada 8

Edad: 28

1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque

Sí, siempre y cuando el docente se actualice en nuevas técnicas e instrumentos

2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?

Que se aíslen y se encierren en ellos mismos- carencia afectiva, egoístas, no hacen caso, dependientes, agresivos, entre otros

3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?

Yo me desempeño como terapeuta familiar pero antes trabajaba mucho utilizando el trabajo en equipo debido al individualismo el equipo y más que todo al poco trabajo que hacemos los padres por eso considera que si es imprescindible trabajar en conjunto.

4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?

Tratar de saber utilizar y que el docente trabaje valores y combine con otras técnicas en niños es fácil y ese trabajo hacer con los padres ya que son ellos los que faciliten los primeros valores.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque

Si, toda la vida será importante que exista una materia que se llama moral y cívica en donde se enseña valores para fortalecer hábitos y costumbre que hoy en día poco o nada hacen los sistemas familiares y trabajar talleres con padres para que sepan y trabajen ese rol con sus hijos.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Todas son importantes, pero cuando se toma un problema se debe realizar también un diagnóstico, se traza un plan, se ejecuta para que él o ella sean quienes resuelvan y decidan frente a su situación.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Si, por que el rol que cumple un trabajador social en el área educativa es clave principal en el trabajo con familias en la detección de problemas, la jerarquización y proponer el trabajo de talleres con niños, adolescentes y jóvenes, además de padres de familia y docentes- seguimiento- retroalimentación y cuando amerita hacer trabajo terapéutico con el niño y su familia, cuando hay bajo rendimiento y problemas conductuales se trabaja con compromiso y realizando seguimientos entre otros.

Entrevista #9

Usuaría identificada 9

Edad: 26

- 1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque**

Sí, porque es adecuada ya que rompe con las barreras de la educación tradicional.

- 2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?**

Rompe vínculos afectivos, limita la comunicación, limita la interacción con el mundo real.

- 3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?**

Si, cuando debo identificar las condiciones del riesgo de un usuario (se define si las acciones son urgentes o no)

- 4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?**

Integración a los sílabos académicos como una herramienta educativa.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque

Sí, es importante ya que permite formar a una persona en base a las condiciones morales de la sociedad.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**
- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Realizar el estudio y valoración de casos: para que el trabajador realice una adecuada intervención, realice una adecuada identificación del problema y bajo qué aspectos se está identificando dicha problemática para eso sirve realizar un buen estudio de caso.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Si es importante, sin embargo, la profesión no se ha ganado un espacio importante o relevante y en el DECE existen otros profesionales.

Entrevista #10

Usuaría identificada 10

Edad: 30

1) ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque

Sí, porque para el aprendizaje pueda ser asimilado de mejor manera, debe ser recíproco y mantenerse en retroalimentación constante de docentes hacia alumnos y viceversa. Preguntar, indagar, reflexionar sobre ciertos temas que permitan una mejor participación y la asimilación afectiva de información.

2) ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?

Déficit de atención y concentración, relaciones sociales e interpersonales deficientes, violencia y cambios de conducta en algunos casos.

3) ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?

Sí, por que como trabajador social el trabajo interdisciplinario es clave para la atención de casos ya que se trabaja con la persona que es un sistema integral y cada área necesita su abordaje tales como resolución de conflictos y abordaje de casos.

4) ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?

Primero la supervisión de padres de familia y segundo saber escoger que juegos podrían desarrollar habilidades y virtudes.

5) ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque

Sí, es la base fundamental para el desarrollo no solo emocional sino personal, la inteligencia emocional nace de fomentar y trabajar en virtudes.

6) Las funciones de trabajo social son:

- ✓ **Participar en la elaboración de programas y proyectos.**

- ✓ **Brindar atención directa e inmediata**
- ✓ **Realizar el estudio y valoración de casos**
- ✓ **Elaborar seguimientos y evaluación de programas**
- ✓ **Asesoría a familias, individuos y grupos**

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

Asesoría de familias, individuos y grupos cada área en la que se desarrolla el trabajo social es importante sin embargo enfocarse en la persona en su entorno y en su familia es la clave ya que de ahí nace la esencia misma del ser humano.

7) ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

Si ya que desde el ámbito educativo se puede abordar varias áreas del estudiante y su contexto.

Tabla 32: Cuadro de análisis

Entrevista							
	Interacción reciproca permite la convivencia dentro del aula	Problemas que ocasiona el videojuego	Trabajo en equipo	El uso de videojuegos facilita la práctica de virtudes	La educación moral para el desarrollo emocional	Funciones del trabajo social	El trabajo social en el centro educativo
E1	Si	Desconcentración, hiperactividad, deserción escolar, desmotivación	Si	Videojuegos educativos	Si	Todas son importantes	Si
E2	Si	Daño de la vista, alteración emocional	Si	Videojuegos educativos	Si	Todas son importantes	Si
E3	Si	Alteración emocional, daños a la vista, problemas para conciliar el sueño, efectos nocivos en la salud mental	Si	Videojuegos educativos	Si	Todas son importantes	Si
E4	Si	Limita la interacción, problemas físicos	Si	Videojuegos educativos	Si	Todas son	Si

importantes

E5	Si	Efectos nocivos en la salud, epilepsia, cansancio del sistema nervioso, desinterés de actividades educativas, sedentarismo, alejamiento familiar, cambios de comportamiento	Si	Videojuegos educativos	Si	Todas son importantes	Si
E6	Si	Desconcentración, desinterés de actividades educativas, daños de la vista, pérdida de valores, cambios emocionales	Si	Videojuegos educativos	Si	Asesoría a familias, individuos y grupos	Si
E7	Si	Problemas nocivos en su salud	Si	Videojuegos educativos	Si	Todas son importantes	Si
E8	Si	Carencia afectiva, aislamiento, cambios emocionales	Si	Usar adecuadamente	Si	Todas son importantes	Si
E9	Si	Carencia afectiva, limita la interacción	Si	Videojuegos educativos	Si	Realizar el estudio y valoración de casos	Si

E10		Desinterés de actividades					
	Si	educativas, limita la	Si	Videojuegos	Si	Asesoría de	Si
		interacción, cambios		educativos		familias, individuos	
		emocionales				y grupos	

Elaborado: Entrevista

Fuente: Belén Catota, 2022

Análisis e interpretación de datos cualitativos

Análisis general

De acuerdo a las entrevistas realizadas evidenciamos más a fondo los distintos criterios de los profesionales en trabajo social en saber la importancia de la intervención en el ámbito educativo, por lo que empezamos con conocer si consideran la interacción recíproca entre profesores y alumnos como una convivencia significativa dentro del aula de clases, seguido de cuáles son los principales problemas que ocasionan el uso excesivo de videojuegos y en que se ven afectadas, pasando averiguar si aplican el trabajo en equipo para la toma de decisiones y que resultados suelen obtener, aquí abarcamos también que se podría hacer para que el uso de videojuegos pueda facilitar la práctica de virtudes dentro del aula, así como conocer la importancia de la educación moral, que conlleve hacia el bienestar del desarrollo emocional del niño, de igual forma las diferentes funciones del trabajo social para realizar la intervención en distintas problemáticas y por último, si consideran que el trabajo social es esencial en el ámbito educativo, con aportes de apoyo en las dificultades que presentan los niños e incluso las familias. Al aplicar estas entrevistas pudimos distinguir la importancia que tiene el trabajo social en el ámbito educativo, con el objetivo de conocer los diferentes puntos de vista acerca del rol del trabajador social, además estas preguntas son esenciales para reforzar la investigación.

Análisis individual por pregunta

Análisis primera pregunta

La primera pregunta refleja la importancia de la interacción recíproca entre profesores y alumnos, el cual nos manifiestan en su totalidad de las entrevistadas que la convivencia es fundamental dentro del aula de clases por que facilita el aprendizaje, conocimientos, habilidades para la toma de decisiones, permitiendo así una construcción colectiva, participativa y democrática en el intercambio de ideas y acciones a través de la retroalimentación, Además mencionan el crear vínculos de confianza, respeto y vivir en armonía, ponen en práctica un ambiente eficaz hacia la integración del estudiante.

Análisis segunda pregunta

Esta pregunta hace referencia hacia los principales problemas que ocasionan el uso de los videojuegos en los niños, en donde las entrevistadas hacen hincapié que estos pueden producir efectos nocivos en la salud tales como daños a la vista, daños emocionales, problemas en conciliar el sueño, desinterés en las actividades educativas y aislamiento familiar como social, además obviando diferentes actividades, provocando un mayor nivel de sedentarismo en el sujeto, siendo relevante el como si existe una relación entre el uso de los videojuegos y los graves problemas que pueden ocasionar si no es usado adecuadamente.

Análisis tercera pregunta

En esta pregunta todos los profesionales en trabajo social mencionan que el trabajo en equipo es fundamental para ejecutar la toma de decisiones, manifestando que cada una lo aplica en diferentes situaciones como, compartiendo ideas en la búsqueda de soluciones conflictivas, para mejorar la interacción entre compañeros, para ayudar a desarrollar habilidades u obtener resultados enriquecedores en algún trabajo grupal. Existe gran importancia en cuanto a las habilidades de trabajos colectivos ya que ayuda a unificar criterios, razón por la cual se intuye que la concepción personal de los profesionales de como aplica la técnica, puede ser un factor esencial en la permanencia de diversas actividades a largo plazo.

Análisis cuarta pregunta

Esta pregunta es muy importante, ya que al hablar de virtudes hace gran énfasis a la capacidad que tienen las personas en demostrar sus diferentes cualidades por ello, en la entrevista realizada se logró constatar en su totalidad que la mejor manera en hacer uso de los videojuegos y pueda facilitar la práctica de virtudes en los estudiantes es crear una buena herramienta de aprendizaje, que desarrollen para fines educativos y así sus propiedades didácticas podrán enfocarse a desarrollar estas virtudes, lo que determina a criterio personal que el uso de videojuegos no solo puede verse involucrada en juegos de acción o adrenalina sino también en juegos recreativos.

Análisis quinta pregunta

En las entrevistas realizadas se pudo constatar que esta pregunta es de mayor importancia ya que la educación moral en el desarrollo emocional del niño ayuda a la formación como persona, porque los valores desde edades tempranas permite que el sujeto pueda mantener un equilibrio de sus comportamientos, respetando el bienestar individual y social y así mejorar un ambiente educativo con relaciones de amistad, desarrollando la empatía, veracidad y honestidad, por tal motivo que el sentirse bien consigo mismo y ser respetuoso con los demás traerá logros a futuro.

Análisis sexta pregunta

La información recolectada acerca de las distintas funciones de trabajo social es bastante importante de acuerdo a los criterios de las entrevistadas por que para poder empezar a realizar una investigación se debe utilizar las herramientas que facilite la búsqueda de soluciones, por ende han manifestado que las funciones como participar en la elaboración de programas y proyectos, brindar atención directa e inmediata, realizar el estudio y valoración de casos, elaborar seguimientos y evaluación de programas como la asesoría a familias, individuos y grupos hacen que el estudio sea completo y más aún si introdujesen diferentes técnicas y métodos para aportar en la investigación.

Análisis séptima pregunta

Todas las entrevistadas refieren que el trabajo social es esencial en el centro educativo porque se encarga de intervenir mediar y observar la realidad que viven los docentes, familias y estudiantes en las escuelas y así realizar estrategias de solución para contribuir al pleno desarrollo de las capacidades de los alumnos. Pero sobre todo el estudio de problemas educativos y sociales permite aumentar la efectividad de la práctica de intervención, así como también mencionan que el trabajo que desempeñen tiene como objeto promover, proporcionar y organizar actividades formativas contemplarías al grupo y problemas concretos de la población.

Discusión

El estudio busca determinar la influencia del Trabajo Social en la Inteligencia Emocional; caso de estudio, el uso de los videojuegos en los estudiantes de la Escuela General Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga el cual se realizó por medio de un estudio Mixto que se basó en la recopilación de información por medio de dos instrumentos realizados y validados que unen las dos variables Trabajo Social y la Inteligencia Emocional en el uso de los videojuegos. El grupo de estudio está conformado por 80 estudiantes de las cuales se determina que su inteligencia emocional en el uso de los videojuegos es alta, esto se ha evidenciado en las 9 dimensiones expuestas en el instrumento aplicado, identificando que sus emociones son positivas dentro de los diferentes factores como el intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés, y estado de ánimo por el tipo de videojuegos, horario de asistencia ,tiempo de juego y compañía para asistir los juegos . Mientras que el grupo de estudio de los 10 profesionales en Trabajo Social se evidencia un gran porcentaje de la importancia y conocimiento que tiene las funciones de Intervención Social en diferentes situaciones del contexto educativo.

Dentro de la dimensión intrapersonal se refleja que mantienen un desarrollo alto, relacionado con la autorrealización dentro del aula, así como autoaceptación que facilita expresar sus emociones sin necesidad de fingir, a razón de que los niños conviven en un entorno familiar en donde han aprendido el respeto, la tolerancia para su autovalorización, pero también en los resultados arrojados en la investigación podemos observar que pese a que la mayoría de estudiantes no evidencian la problemática, un mínimo porcentaje de estudiantes se ven afectados emocionalmente por las diferentes situaciones emitidos por la parte de la familia u amigos. En su investigación, Suarez & Mendoza (2008) afirma que existen casos de una deficiente relación con la manera de expresar las emociones sentimientos, no actúan sobre la base de la tolerancia, respeto y armonía originan relaciones caracterizadas por la agresividad y frustración lo que ocasiona entre otras cosas, amenazas en las relaciones sociales e inseguridad de sus propias emociones debido al temor que tienen de expresarse y esto es proveniente de su entorno educativo en el cual fue formado.

Por consiguiente, el desarrollo interpersonal refleja ser muy alto, centrado en las buenas relaciones de amistad que se ha generado fácilmente a través de los videojuegos sin ningún impedimento para formar lazos de amistad entre pares dentro del aula, el videojuego se presenta como un factor que refuerza amistades online en sus entornos cercanos de convivencia y a partir del cual se genera un mayor tiempo de socialización de los individuos, lo que provoca que en ese tiempo disminuya la convivencia familiar o de actividades diferentes. Esta idea concuerda con el trabajo de Guinac (2018) quién establece que las relaciones interpersonales sirven para mejorar las relaciones con los demás entre las que indica exteriorizar, transmitir con claridad a la otra persona lo que se piensa, siente y quiere mediante la asertividad y defender las opiniones propias, ideas y necesidades al mismo tiempo que se respeta a los demás y más aún en la actualidad de forma directa por medio diferentes juegos de tecnología que permite la interacción social de manera inmediata

Mientras que en el manejo del estrés por su parte es donde se hace menos evidente que el uso de videojuegos pueda afectar a las conductas emocionales de los niños, que si bien existen casos donde algunos estudiantes suelen cambiar rápidamente su comportamiento, provocando sentimientos de tristeza, enojo, miedo, esto en la investigación representa un nivel pequeño frente a los casos donde existe un nivel bajo de las atenciones familiares debido a que ocasiona el uso excesivo de los videojuegos y que el individuo pierda sus habilidades sociales como también tenga temor a ponerse frente a un problema, imposibilitando buscar soluciones hacia la toma de decisiones erróneas, así lo afirma Fernández (2019) en su investigación concluyen que las emociones negativas que aparecen al usar videojuegos son por dos razones: una de ellas es tener una participación obsesiva al jugar en la que interfiere con los estilos de vida y la otra razón el uso de videojuegos violentos o de azar el cual conlleva a pasar el tiempo de juego excesivo y se relaciona con el juego patológico y las adicciones a los videojuegos

Así mismo el uso de videojuegos, el cual refleja ser muy alto con respecto al tiempo de juego, esto debido a que existen diversos tipos de juegos, en especial los de adrenalina que los llaman mucho la atención y por ello suelen practicar más y pasar horas frente a un dispositivo tecnológico. Lo que ocasiona en pocos casos los

cambios en sus conductas y molestias cuando son interrumpidos a la hora de jugar o si bien pierden en compañía de sus amigos les provoca inconformidad. Estas son las redes que se ven afectadas de manera negativa cuando el individuo integra el videojuego como parte de su rutina diaria, dejando un poco a lado las redes externas como también el interés de querer aprender, en donde las consecuencias de un uso desmedido de videojuegos pueden causar graves daños de salud física, psicología y emocional. Para Baldinelli (2022) el juego excesivo puede contribuir a la falta de capacidad de concentración a largo plazo además una persona que tiene depresión, ansiedad o alguna enfermedad mental es más probable que sea adicta a los videojuegos según estudios sobre el impacto de los juegos en salud mental, los hábitos de juegos problemáticos estaban relacionados con métodos de afrontamiento desadaptativos, emocionales, desagradables, baja autoestima, depresión a la soledad y bajo rendimiento escolar.

La investigación refleja que la intervención de Trabajo Social en el Ámbito Educativo es una labor fundamental que se realiza con el fin de fomentar la igualdad entre los alumnos de los diferentes centros de educativos, afirman también que es importante aplicar las funciones específicas que podrían desarrollar los trabajadores sociales en reflexionar sobre la metodología de trabajo hacia la intervención eficaz y eficiente y presentar propuestas de intervención a nivel operativo que podrían darse en la práctica cotidiana. Según Molina & Romero (2008) en su investigación, intervención de trabajador social la labor es potencializar las habilidades y oportunidades de los individuos fortalecer el proceso educativo, general bienestar social y emocional formando proyectos de prevención investigación conjunto entre la institución, familia y comunidad.

Verificación de la Hipótesis

Hipótesis de la Investigación

El Trabajo Social influye en la Inteligencia emocional; caso de estudio, el uso de los videojuegos en los estudiantes de 4to grado de la Escuela de Educación Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.

1. Formulación de la Hipótesis

Hipótesis Nula – H_0 = El Trabajo Social no influye en la Inteligencia emocional; caso de estudio, el uso de los videojuegos en los estudiantes de 4to grado de la Escuela de Educación Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.

$$H_0: O_i = E_i$$

Hipótesis Alternativa – H_1 = El Trabajo Social influye en la Inteligencia emocional; caso de estudio, el uso de los videojuegos en los estudiantes de 4to grado de la Escuela de Educación Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.

$$H_1: O_i \neq E_i$$

2. Nivel de significancia

El nivel de significancia que se ha utilizado es del 5% ($\alpha = 0,05$)

3. Estadístico para la prueba de hipótesis

Para realizar la elección de la prueba adecuada para la validación de la hipótesis planteada se fundamentó en los siguientes aspectos:

- Variables de tipo ordinal
- Se realiza un cruce de variables
- El estadístico utilizado es el Chi-Cuadrado

4. Reglas de decisión

Para realizar la validación de la hipótesis nula H_0 , el valor del Chi-Cuadrado (sig. asintótica) debe ser mayor al nivel de significancia.

$$H_0: P_{valor} > \alpha$$

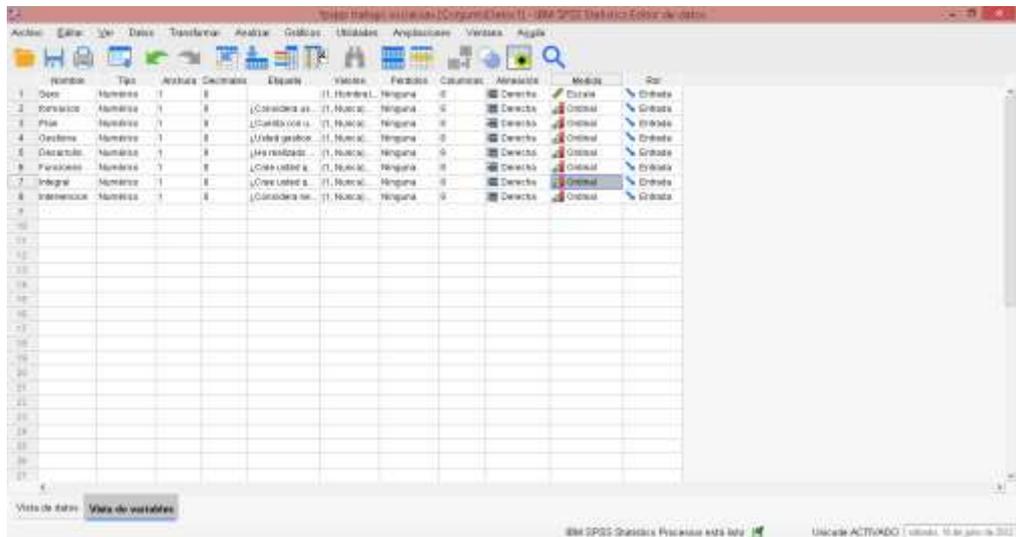
Mientras que para validar la hipótesis alternativa H_1 , el valor del Chi-Cuadrado (sig. Asintótica) debe ser menor o igual al nivel de significancia.

$$H_1: P_{valor} \leq \alpha$$

5. Cálculo

Para realizar el cálculo y validación de la hipótesis planteada en la presente investigación se utilizó la prueba estadística Chi-Cuadrado, para lo cual se ha utilizado, las siguientes preguntas: ¿Considera necesaria la Intervención Social en la solución de problemas de comportamiento disruptivo en los estudiantes? y ¿Ha realizado actividades para el desarrollo de habilidades socio-afectivos?, a partir de los siguientes pasos.

5.1. Declaración de la variable



Número	Nombre	Tipo	Medida	Etiquetas	Medida	Perdida	Columnas	Alin角度	Medida	Por		
1	Sexo	Número	1	8	¿Considera ne...	1	Ninguna	Ninguna	0	Directa	Directa	Directa
2	Conducta	Número	1	8	¿Considera ne...	1	Ninguna	Ninguna	0	Directa	Directa	Directa
3	Psic	Número	1	8	¿Considera ne...	1	Ninguna	Ninguna	0	Directa	Directa	Directa
4	Ordenes	Número	1	8	¿Considera ne...	1	Ninguna	Ninguna	0	Directa	Directa	Directa
5	Distancia	Número	1	8	¿Considera ne...	1	Ninguna	Ninguna	0	Directa	Directa	Directa
6	Paralelos	Número	1	8	¿Considera ne...	1	Ninguna	Ninguna	0	Directa	Directa	Directa
7	Indice	Número	1	8	¿Considera ne...	1	Ninguna	Ninguna	0	Directa	Directa	Directa
8	Intervención	Número	1	8	¿Considera ne...	1	Ninguna	Ninguna	0	Directa	Directa	Directa

Gráfica 24: Declaración de la variable

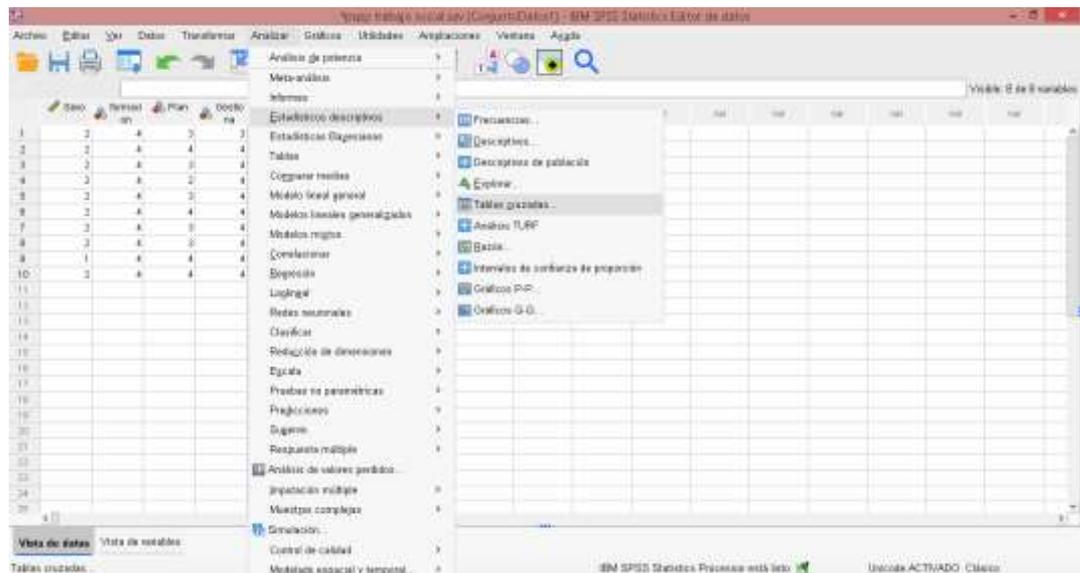
Elaborado por: Belén Catota, 2022

5.2. Ingreso de datos

Gráfica 25: Ingreso de datos

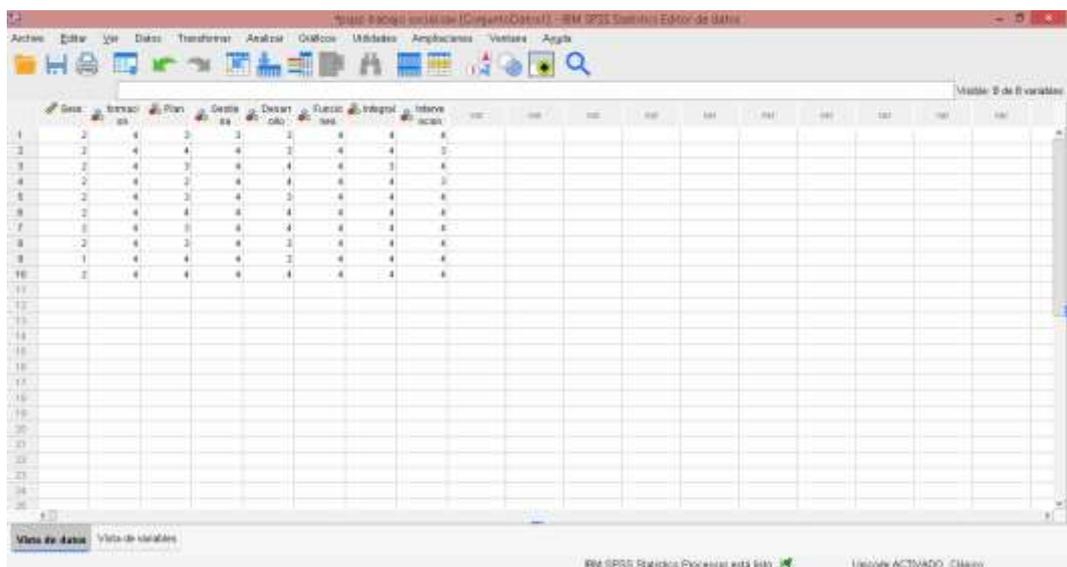
Elaborado por: Belén Catota, 2022

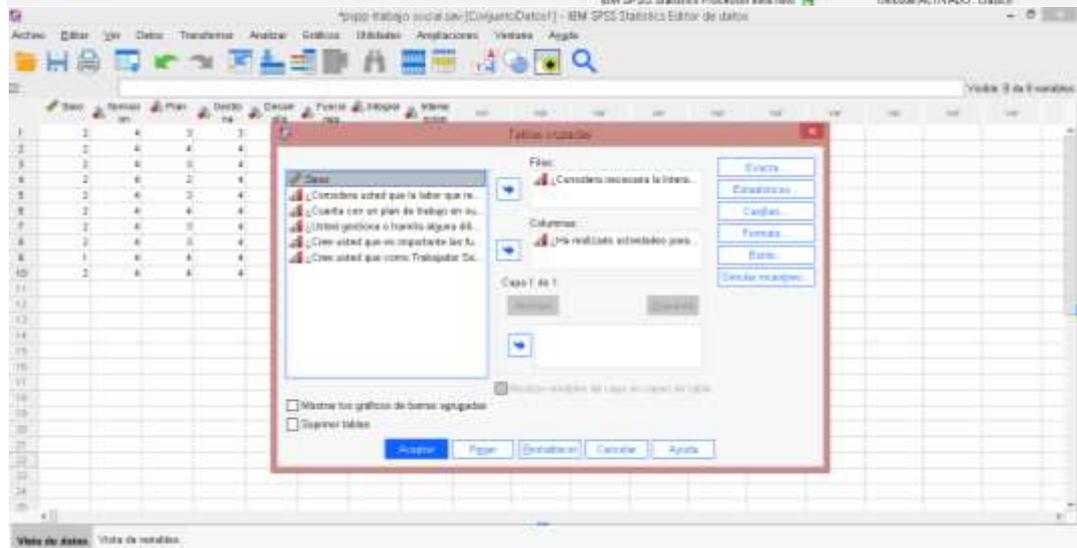
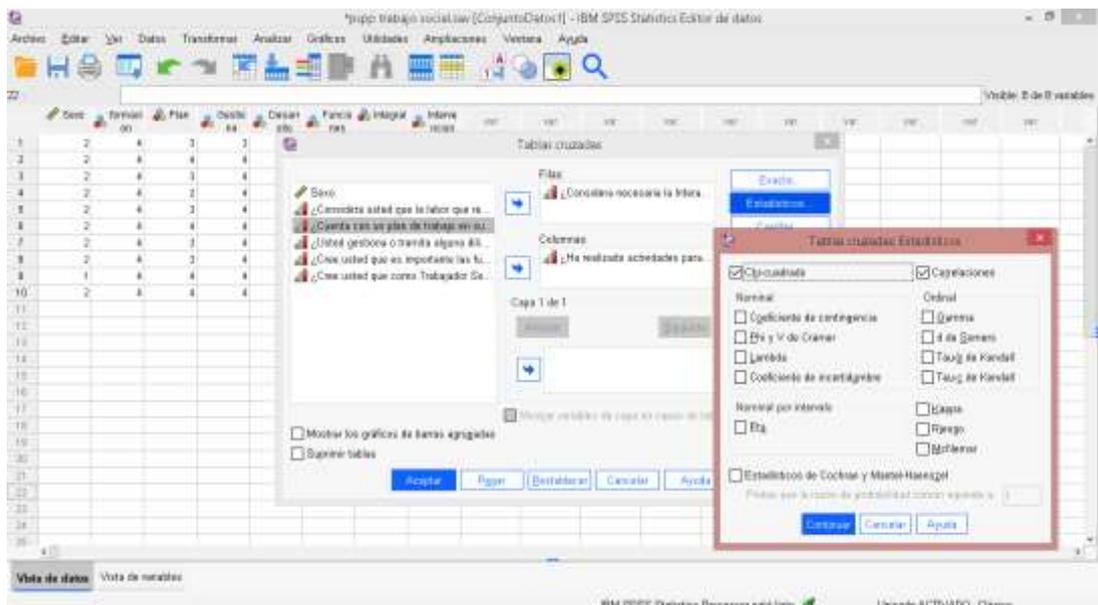
5.3. Cálculo del Chi-Cuadrado



Gráfica 26: Cálculo del Chi-Cuadrado

Elaborado por: Belén Catota, 2022





Gráfica 27: Cálculo del Chi-Cuadrado

Elaborado por: Belén Catota, 2022

Gráfica 28: Cálculo del Chi-Cuadrado

Elaborado por: Belén Catota, 2022

5.4 Resultados

Tabla cruzada ¿Considera necesaria la Interaccion Social de problemas de comportamientos disruptivas?*¿Ha realizado actividades para el desarrollo de habilidades socio-afectivos?

Recuento		¿Ha realizado actividades para el desarrollo de habilidades socio-afectivos?		
		Casi siempre	Siempre	Total
¿Considera necesaria la Interaccion Social de problemas de comportamientos disruptivas?	Casi siempre	1	1	2
	Siempre	4	4	8
Total		5	5	10

Gráfica 29: Resultados
Elaborado por: Belén Catota, 2022

Pruebas de chi-cuadrado					
	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,000 ^a	1	1,000		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,000	1	1,000		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,778
Asociación lineal por lineal	,000	1	1,000		
N de casos válidos	10				

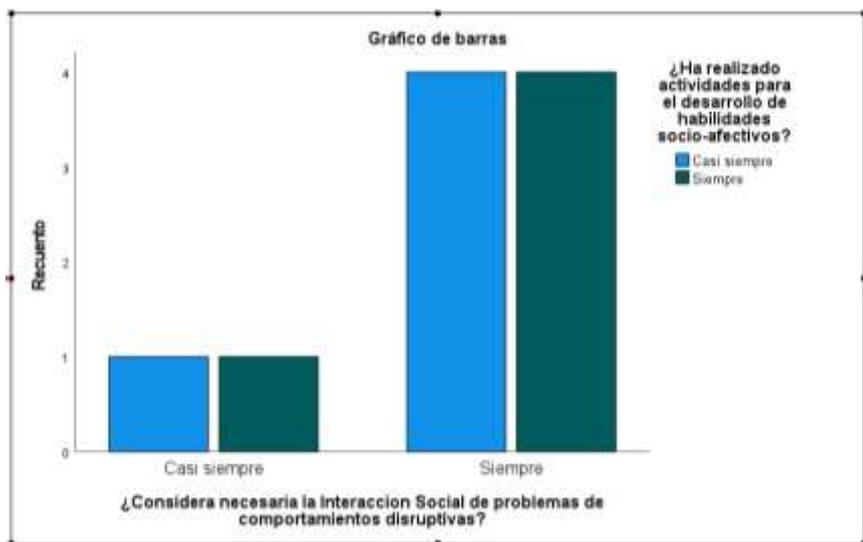
a. 4 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,00.
b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Gráfica 30: Resultados
Elaborado por: Belén Catota, 2022

Medidas simétricas				
	Valor	Error estándar asintótico ^a	T aproximada ^b	Significación aproximada
Intervalo por intervalo R de Pearson	,000	,316	,000	1,000 ^c
Ordinal por ordinal Correlación de Spearman	,000	,316	,000	1,000 ^c
N de casos válidos	10			

a. No se presupone la hipótesis nula.
b. Utilización del error estándar asintótico que presupone la hipótesis nula.
c. Se basa en aproximación normal.

Gráfica 31: Resultados
Elaborado por: Belén Catota, 2022



Gráfica 32: Resultados
Elaborado por: Belén Catota, 2022

Con un total de 4 casilleros de la tabla de contingencia equivalentes al 100% la cual tiene una frecuencia esperada menor a 5 (0,05), es así que se escoge la respuesta del

Chi-Cuadrado, observando resultados que nos muestran un valor de asintótica de 1 (0,000), es decir menor al nivel de significancia del 5% (0,05), validando así la hipótesis

Decisión

Después de realizar el contraste de las frecuencias observadas en las preguntas 7 y 4 del cuestionario aplicado a 10 Trabajadores Sociales, con las frecuencias esperadas tanto para la hipótesis nula y alterna, se procede a aceptar la hipótesis alterna - H_1 , la cual a partir de la evidencia estadística recogida prueba la existencia de la influencia del Trabajo Social en la inteligencia emocional; caso de estudio, el uso de los videojuegos en los estudiantes de 4to grado de la Escuela de Educación Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.

CAPITULO IV.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIÓN

4.1 Conclusiones

- Por medio de las estadísticas realizadas se evidencia una correlación positiva en las dos variables de estudio trabajo social y la inteligencia emocional, en usos de los videojuegos, mismo que se realizó por medio de un análisis estadístico correspondiente de los resultados y aplicación del Chi cuadrado dándonos como resultado la evidencia que prueba la existencia de la influencia del Trabajo Social en la inteligencia emocional; caso de estudio, el uso de los videojuegos en los estudiantes de 4to grado de la Escuela de Educación Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.
- En la investigación se buscó determinar las funciones de la intervención del trabajo social en el ámbito educativo, a través de la exploración bibliográfica y criterios descritos por distintos profesionales, el cual se identificó que las funciones más importantes son asesorar a familias, individuos y grupos, participar en la elaboración de programas y proyectos y realizar un estudio para la valoración de diferentes casos, con el propósito aplicar diferentes métodos y técnicas que incentive al logro de bienestar en las problemáticas actuales que presente en el contexto educativo.

- Las consecuencias en la Inteligencia Emocional y el uso de videojuegos en los Estudiantes han sido de carácter, positivas de felicidad, alegría, habilidades comunicativas, de socialización de asertividad y empatía debido a que manejan un control adecuado en el uso de los videojuegos, mientras que existen consecuencias negativas como descontrol de sus emociones, síntomas de ansiedad, alteración emocional, angustia, depresión, abandono de actividades cotidianas, provocando el sedentarismo, relaciones agresivas, descuido de sus tareas escolares, abandono de sus necesidades básicas y aislamiento social, esto sucede por el juego excesivo y placer por los videojuegos.
- El videojuego como medio de entretenimiento cultural ha llegado a estar presente en todas las redes de interacción del individuo, destacando la familia y las amistades como los lugares que enseñan y refuerzan en el sujeto la conducta del uso de videojuegos, y que son también donde suceden mayores cambios en el estilo de vida del individuo, donde el tiempo desmedido en el uso de videojuegos, junto a una escasa comunicación familiar y escolar provocan que existan comportamientos poco adecuados y desconcentración en su rendimiento académico.
- La propuesta se centra en una intervención grupal con el objetivo de evitar el uso inadecuado y abuso de videojuegos, el cual busca un desarrollo humano adecuado, mejorando las habilidades de los menores en conjunto con los profesionales y el acompañamiento familiar, en base a un manual de información, que permite explicar las posibles repercusiones que puede traer los videojuegos. Ver Anexo

4.2 Recomendaciones

- Continuar las investigaciones referentes al tema del Trabajo social en la intervención del uso inadecuado de los videojuegos, con la finalidad de concienciar de los peligros y evitar futuras consecuencias negativas.
- Se recomienda incrementar espacios que sirvan para nutrir a las familias mediante programas de intervención que logre mejorar la responsabilidad de tomar medidas que permitan el uso adecuado de los videojuegos en los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica “Club Rotario”
- Incluir talleres a los estudiantes de la Escuela de Educación General Básica “Club Rotario”, a través de dinámicas físicas y socialización del uso y abuso de los videojuegos.

BIBLIOGRAFÍA

1. Acosta, A., & Pineda, N. (2007). *Participación Infantil y Juvenil* . Colombia.
2. Administracion de Tecnologias y Juegos. (26 de Mayo de 2022). *La comunicación en los videojuegos en línea*. Obtenido de <https://icnfnt.com/la-comunicacion-los-videojuegos-linea/>
3. Aguilar, M. J. (2001). *Trabajo en Equipo* . Mexico .
4. Aguilera, L. (16 de Diciembre de 2014). *Depresión Infantil* . Obtenido de Depresion Infantil : <https://www.psicoayudainfantil.com/depresion-infantil/>
5. Aldana, R. (2019). *La autoconciencia, una mirada sabia hacia nuestro interior*.
6. Alvarado, A., & Planells, A. (2020). *Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
7. Araujo, A. P. (2021). *LAS HABILIDADES SOCIALES Y EL COMPORTAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES* . Ambato.
8. Ardila, R. (2003). Calidad de vida: una definicion integradora. *Revista Latinoamericana de Psicologia*, 35(2), 163.
9. Arias, J., & Villasís, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Obtenido de Revista Alergia México, vol. 63: <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
10. Ayala, M. (2021). *Metodos de Investigacion* . *Lifeder* .
11. Baldinelli, F. (2022). Efectos negativos de los videojuegos en línea en la mente humana. *efdeportes*.
12. Baque, A., & Bedor, N. (2018). *Análisis de la falta de comunicación que existe entre padres e hijos adolescentes*. Guayaquil .
13. Barahona, E. A. (2015). *EFEECTO DE LA TÉCNICA DE DISTRACCIÓN CONTINGENTE CON VIDEOJUEGOS EN LA ANSIEDAD DE PACIENTES DE 6 A 9 AÑOS* . Perú.
14. Benavides, J. R. (2018). *Estudio de los modelos de la Motivacion* . Costa Rica.
15. Bermejo, J. C. (2011). *Empatia y Ecpatia* .

16. Bermudez, C. (2011). *Intervencion Social desde el Trabajo Social* . Colombia.
17. Bermudez, E. R., & Mendoza, A. I. (2010). ADQUISICIÓN DE LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS Y COGNITIVAS, RELEVANCIA PARA EL APRENDIZAJE DEL LENGUAJE ESCRITO. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*(16).
18. Biddulph, S. (2007). *El secreto del niño feliz* . Madrid .
19. Bravo, E. Y., Chirinos, S. G., & Huarcaya, J. M. (2021). *Inteligencia emocional y dependencia a videojuegos en estudiantes del VI ciclo de una institución educativa de Huancayo - 2021*. Huancayo.
20. Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., y otros. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136.
21. Burgos, N. D. (2019). *Metodos y Tecnicas de la investigacion Caulitativa. Conrado* , 15.
22. Burgueño, E. (2021). *Principales mercados de videojuegos en América Latina en 2020, según ingresos (en millones de dólares)*. Obtenido de Statista: <https://es.statista.com/estadisticas/1075051/mercados-lideres-sector-videojuegos-america-latina-por-pais/>
23. Bustinza, D. A., & Alvarez, C. A. (2006). Calidad de la amistad en niños de 8 a 10 años de una institución pública. *Dialnet*, 24(1), 81-107.
24. Caballo, V. E. (2007). *Manual de Evaluacion y Entrenamiento de las Habilidades Sociales* . España.
25. Campos Amaro, F., & Juan de Dios Huanca, E. (2016). Los Videojuegos y su Relacion con la Inteligencia Emocional de los Estudiantes de Tercer Grado de Educacion Secuandaria. *Colegio Nacional de Aplicacion- UNHEVAL*.
26. Cano, J. V. (2016). La convivencia escolar en positivo. *Dialnet*, 18(30), 92-106.
27. Cao, C. (2019). *Afectividad*.
28. Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-226.
29. Castro, C. (2017). *El Trabajo Social en el entorno Educativo* . 215-226.

30. Catota, B. (2019). *LOS VIDEOJUEGOS Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES*. Ambato .
31. Caycedo, C., Gutierrez, C., & Delgado, V. (2005). Regulación emocional y entrenamiento en solución de problemas sociales como herramienta de prevención para niños de 5 a 6 años. *Redalyc*, 12(2), 157-173.
32. Cazar, S. G. (2008). *INFLUENCIA DE PROGRAMAS DE TELEVISIÓN EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL*. Ambato.
33. Cazau, P. (2006). *Intrudccion a la Investigacion en Ciencias Sociales* . Buenos Aires .
34. Cevallos, N., & Sevilla, S. (2020). "*Consecuencias del Cierre de Escuelas por el Covid-19 en las desigualdades educativas* . España .
35. Chávez, D. G. (2018). *EL MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR A TRAVÉS DEL TRABAJO COLABORATIVO*.
36. Clermont, a. N., & Nicolet, M. (1992). *Interactuar y Conocer desafíos y regulaciones sociales en el desarrollo cognitivo* . Madrid.
37. Cornejo, M., & Tapia, M. L. (2012). *Redes Sociales y Relaciones Interpersonales en internet* . Argentina : Fundamentos en Humanidades.
38. Diario Expreso . (16 de Julio de 2020). *Los videojuegos online saturan el uso de internet* . Obtenido de Diario Expreso .
39. Dominguez, B. P. (2013). *Inteligencia emocional en niños* . Mexico .
40. Durand, M. M. (2021). *INTELIGENCIA EMOCIONAL Y CIBERADICCIÓN A VIDEOJUEGOS EN EL ÁREA DE MEDICINA DEL ADOLESCENTE DEL INSTITUTO NACIONAL DE SALUD DEL NIÑO EN PANDEMIA POR COVID 19*. Peru.
41. El Ministerio de Educación . (2014). *Intervencion del trabajo social en la Unidad Educativa* . Ecuador.
42. Enriquez, E. C. (2020). *Los Videojuegos y el Trabajo Social: Reconociendo sus potencialidades y usos interventivos* . Chile .
43. Ezpinosa, G. (2021). *EL USO DE LA TECNOLOGIA EN EL DESARROLLO SOCIO AFECTIVO EN LOS NIÑOS*. Riobamba .
44. Fantova, F. (2008). *Sistemas publicos de servicios sociales*. Argentina: Mensajero.

45. Fárez, J. L. (2016). *EL TRABAJO SOCIAL Y LA EDUCACIÓN DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO*. Cuenca.
46. Ferguson, C., & Wang, J. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. *Journal of youth and adolescence*, 48(8), 1439-1451.
47. Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
48. Fernández, J. *Videojuegos y Cultura de Masas: Un estudio del fenómeno Fornite [Tesis de Grado, Universidad de Sevilla]*. Repositorio Institucional Deósito de Investigación Universidad de Sevilla.
49. Fernández, N. O. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional*.
50. Figueroa, L. (2002). *CONFLICTO, NEGOCIACIÓN, MEDIACIÓN Y ARBITRAJE*.
51. Flores, A., & Velasco, P. (2020). *Ideological Games Videojuegos e ideología. Héroes de Papel*.
52. Forrester, D., Westlake, D., Killian, M., Antonopolou, V., McCann, M., Thurnham, A., y otros. (2019). What is the relationship between worker skills and outcomes for families in child and family social work? *The British Journal of Social Work*, 49(8), 2148-2167.
53. García, F., & Vírveda, E. (2016). Inclusión de competencias digitales en los estudios de grado en Trabajo Social. *Opción*, 32(9), 802-820.
54. Gimeno, S. A. (1990). *LA COHERENCIA ÉTICA EN LA GESTIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS: UN FACTOR CLAVE PARA LA FORJA DEL ETHOS CORPORATIVO*. Barcelona .
55. Goleman, D. (1996). *Inteligencia Emocional*.
56. Goleman, D. (2013). *El Cerebro y la Inteligencia Emocional: nuevos descubrimientos* . España .
57. González, E. P. (2011). La estimulación temprana en el desarrollo creativo de los niños de la primera infancia. *redalyc*(52), 29-34.
58. Guinac, R. F. (2018). *Relaciones Interpersonales y atención al usuario* .

59. Gutierrez, M., & Ibañez, R. (2017). El profesor de educación física y la Inteligencia Emocional. *Psicología*, 3(1), 419-424.
60. Heras, P. I. (2004). *Trabajo Social y Servicios Sociales* . Madrid: Paraninfo, S.A.
61. Hernández, A. G. (2010). *Metodología de la Investigación* . Estado de Puebla .
62. Herrera, J., Calero, Y., Peñalba, D., & Umaña, F. (2016). *Habilidades Comunicativas* .
63. Hidalgo, I. V. (2005). Tipos de estudio y métodos de investigación. *gestiopolis* .
64. Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2014). The Effect of Online Violent Video Games on Levels of. *PLoS One*, 9(11), 1-5.
65. Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC). (16 de Mayo de 2014). *1,2 millones de ecuatorianos tienen un teléfono inteligente*. Obtenido de Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC): <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/12-millones-de-ecuatorianos-tienen-un-telefono-inteligente-smartphone/>
66. Iriarte, M. (2007). ¿MOTIVACIÓN “INTRÍNSECA” Y “EXTRÍNSECA”?
67. Irlés, D. L., Perona, V. C., & Baños, Y. S. (2013). Relaciones entre hábitos de uso de videojuegos, control parental y rendimiento escolar. 3(3), 237-248.
68. Jiménez, J. M., & Araya, Y. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. (21), 43-49.
69. Krishnan, L., Kang, A., Sperling, G., & Srinivasan, R. (2012). Neural Strategies for Selective Attention Distinguish Fast-Action Video Game Players. *Brain Topogr*, 26, 83-97.
70. La federacion Internacional de Trabajadores Sociales. (28 de Abril de 2015). *El Trabajo Social en America Latina y el Caribe* . Obtenido de La federacion Internacional de Trabajadores Sociales: <https://www.ifsw.org/trabajo-social-en-america-latina-y-el-caribe/>
71. la Organización Mundial de la Salud (OMS) . (22 de Septiembre de 2020). *La adiccion de los videojuegos entre los adolescentes* . Obtenido de la Organización Mundial de la Salud (OMS) :

<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>

72. La Organización Mundial de la Salud. (2002). Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos mentales.
73. La UNICEF del Estado Mundial de la Infancia . (2017). *Niños en un mundo digital* . Obtenido de La UNICEF del Estado Mundial de la Infancia : <https://www.unicef.org/media/48611/file>
74. Lagsten, J., & Andersson, A. (2018). Use of information systems in social work – challenges and an agenda for future research. *European Journal of Social Work*, 21(6), 850-862.
75. Li, L., Chen, R., & Chen, J. (2016). Playing Action Video Games Improves. *Psychological Science*, 27(8), 1-17.
76. López, A., Amairani, G., & Ramos, T. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Redalyc*, 21(1), 12-16.
77. Marion, M. (1998). Ayudando a los niños a controlar el enojo .
78. Martí, R. (Marzo de 2021). *¿Por qué nos enfadamos cuando jugamos a videojuegos?* Obtenido de <https://www.esquire.com/es/tecnologia/a35713138/enfadados-videojuegos-gamers-toxicos/>
79. Martín, B. (2015). Trabajo social en el Ambito Educativo .
80. McGonigal, J. (2019). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Siglo XXI Editores.
81. Medranda, E. M., & Farfán, S. E. (2017). LAS COMPETENCIAS DEL TRABAJADOR SOCIAL EN UNIDADES EDUCATIVAS. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales* .
82. Medrano, G. (2013). *Programas de Trabajo Social Escolar*. Puerto Rico.
83. Megales, D. S. (1999). *Los Valores en la practica del trabajo social* . Madrid : Narcea, S.A.
84. Melzer, A., & Holl, E. (2020). *Players' Moral Decisions in Virtual Worlds: Morality in Video Games*. New York: Oxford University Press.

85. Miguel, P. d. (2014). Enseñanza de habilidades de interacción social en niños con riesgo de exclusión. *Dialnet*, 17-26.
86. Ministerio de Salud. (2021). *Problemas Emocionales* . Peru .
87. Miranzo, S. (2010). QUIÉNES SOMOS, A DÓNDE VAMOS... ORIGEN Y EVOLUCION DEL CONCEPTO MEDIACION. *Mediacion*.
88. Mokate, k. M. (2001). *Eficacia, eficiencia, equidad y sostenibilidad*. Estados Unidos : Banco Interamericano de Desarrollo .
89. Molina, M. L., & Romero, M. C. (2008). *Modelos de Intervención asistencial, socioeducativo y terapéutico en Trabajo Social*. Costa Rica .
90. Monsalve, M., Franco, M., Monsalve, M., & Ramirez, D. (2009). Desarrollo de las habilidades comunicativas en la escuela nueva. *Educacion y Pedagogía* , 21(55).
91. Mora, C. (2007). Introspección: Pasado y Presente. *Escuela de Psicología* , XXVI(2).
92. Moreina, S. C., & Garcia, J. G. (2014). *El Trabajador Social y su Labor en las Unidades Educativas Fiscales y Particulares* . Portoviejo.
93. Nadal, E. R. (2018). Reflexiones sobre la Intervencion de Trabajo Social en el contexto Educativo.
94. Naranjo, N. R. (2012). *Trabajo Social y educacion Formal e Informal* . Chile .
95. Naranjo, R. A. (2015). *Inteligencia Emocional*. España.
96. Natalio, P., & Fernandez, P. (2004). Inteligencia emocional, calidad de las relaciones interpersonales y empatia en estudiantes universitarios. *Clinica y Salud*, 15(2).
97. Navarro, F. (2001). La mediación familiar. Un ejemplo de aplicacion practica: la comunicacion a los hijos de la separacion de los padres. el papel del mediador. *Ministerio de trabajo y asuntos Sociales*.
98. Nomen, L. (2021). Intervenciones del trabajador social en tiempos de pandemia. *España* , 55-61.
99. Ochoa, J. G. (2015). *El Rendimiento Escolar y la Intervención del Trabajo Social*. Cuenca .
100. Ochoa, J. G. (2015). *El Rendimiento Escolar y La Intervencion en Trabajo Social* . Cuenca- Ecuador .

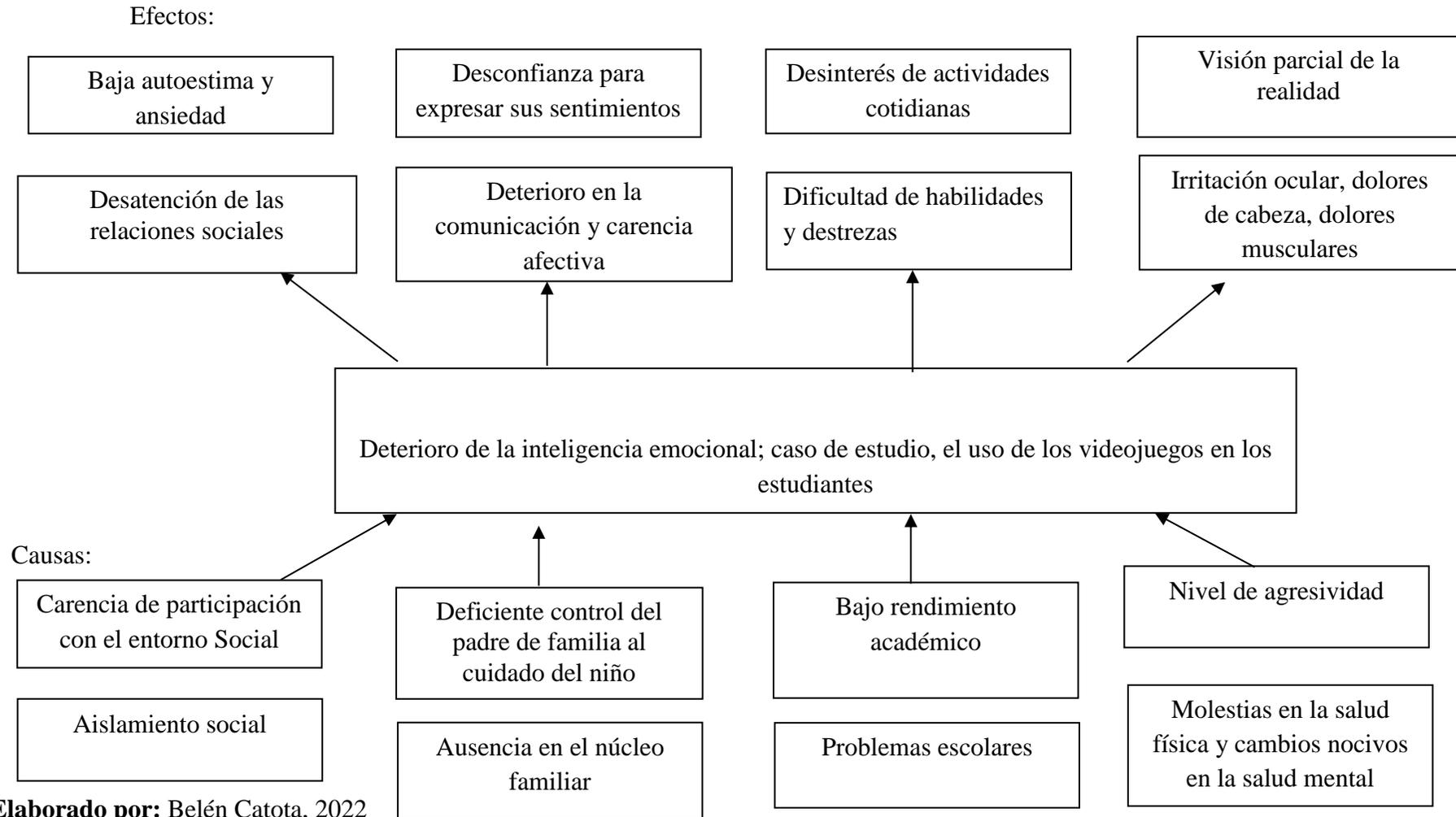
101. Pagaza, R. (1998). *Una Perspectiva Teórica Metodológica de la Intervención Social en Trabajo Social*. Argentina .
102. Paitán, H. Ñ., Mejía, E., & Novoa, E. (2014). *Metodología de la Investigación Cualitativa- Cuantitativa* . Bogota : Ediciones de la U.
103. Palau, E. G. (2013). Trabajo Social en la Responsabilidad Social Empresarial . *UNIR*, 13 .
104. Pavez, A. R. (2016). Estrategias para promover la participación de los padres en la educación de sus hijos: el potencial de la visita domiciliaria. *Scielo*(2).
105. Pena, E. F. (2015). *EL EFECTO DE RETROSPECCIÓN O POR QUÉ TIEMPOS PASADOS PARECEN MEJORES*. Psicología.
106. Pineda, Y. C. (2015). *Caracterización de los comportamientos humanos que propician cambios educativos y su incidencia en el aprendizaje organizacional*. Colombia : Tecnológico de Monterrey .
107. Prieto, L. (2017). Los trastornos del control de los impulsos y las psicopatías: psiquiatría y Ley. *Accelerating the world's research*.
108. Reyes, E. G., & Pérez, L. V. (2014). *Habilidades lingüísticas orales y escritas para la lectura y escritura en niños preescolares*. Mexico.
109. Riquelme, S. F. (2011). *La nueva era de la Acción Social. El trabajo Social ante los retos del desarrollo humano*. España.
110. Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288.
111. Rivero, B. (2008). *Intruducción a la metodología de la investigación* . Shalom.
112. Rodríguez Flores , M. (2017). *Autoestima y control de los impulsos en personas acusadas por delito de violación contra la libertad sexual*. Perú.
113. Rodríguez Ochoa, J. G. (2015). *El Rendimiento Escolar y la Intervención del Trabajo Social*. Cuenca- Ecuador: Universidad De Cuenca.
114. Rodríguez, I. d. (2015). *DESARROLLO DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS A TRAVÉS DE LA CULTURA FÍSICA Y DEPORTES EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS*. Loja- Ecuador .

115. Rodríguez, M., & Díaz, C. (2018). Satisfacción Familiar, Comunicación e Inteligencia Emocional. *Psicología*, 1(1), 117-129.
116. Romero, M. (29 de Febrero de 2020). *La ira en los niños: ¿qué pueden hacer los padres?* . Obtenido de <https://eresmama.com/la-ira-en-los-ninos/>
117. Rosario, P. A. (2018). *Juegos de actividad mental para estimular la atención en los estudiantes* . Loja.
118. Salvatierra, J. M., & Arango, J. L. (2017). *LA ÉTICA PROFESIONAL Y LA RESPONSABILIDAD SOCIAL DEL PERSONAL ADMINISTRATIVO EN LA RED DE SALUD HUANCAVELICA*. Peru.
119. Sanchez, F. L. (2005). *El trabajo Social y la ayuda Psicosocial*. Archidona: Aljibe.
120. Sanchez, M. C. (2015). Uso de videojuegos y su relación con las conductas sedentarias en una población escolar y universitaria. 6, 40-51.
121. Sanchez, P., Gonzalez, B., & Serrano, F. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos . *Relatec* .
122. Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico*, 18(1), 87-102.
123. Schelstraete, G., & Lescano, A. (2016). Desarrollo de la agilidad mental: El razonamiento y el pensamiento crítico a través del Lenguaje oral y escrito . *Sindrome de down*.
124. Serna, O., & Sanchez, C. (2017). Alumnos Violentos o Inteligentes Emocionales. *Atenas*, 4(40), 17-23.
125. Serrano, D. R. (2006). *Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años*.
126. Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in psychology*, 10, 1-9.
127. Sierra, M. P. (2012). Tipos más usuales de Investigación. *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo* , 1-12.
128. Silva, P. L. (2019). La mente agencial: elementos para una Teoría de las atribuciones de Agencia .

129. Spratt, T., Devaney, J., & Frederick, J. (2019). Adverse Childhood Experiences: Beyond Signs of Safety; Reimagining the Organisation and Practice of Social Work with Children and Families. *The British Journal of Social Work*, 49(8), 1-17.
130. Suarez, I., & Mendoza, B. (2008). DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y DE LA CAPACIDAD PARA ESTABLECER RELACIONES INTERPERSONALES E INTRAPERSONALES. *Revista de Educacion*, 14(27), 76-95.
131. Sungur, H., & Boduroglu, A. (2011). Action video game players form more detailed representation of objects. *Acta Psychologica*, 139(2), 327-334.
132. Tancara, C. (2017). La investigacion Documental . *Scielo* , 96-106.
133. Teresa, M. (2000). *Politica Social*. España: Consejo Superior de Investigaciones Cientificas .
134. Trick, L., Jaspers, F., & Sethi, N. (2005). Multiple-object tracking in children: The “Catch the Spies” task. *Cognitive Development*, 20(3), 373-387.
135. Universidad Autonoma de Inca. (2016). *Negociacion y manejo de Conflictos* . Perú.
136. Valverde, L., Ayala, N., & Pascau, R. (1989). *El trabajo en equipo y su operatividad*. Costa Rica.
137. Velasco, L. X. (2017). *EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y LAS RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS NIÑOS*. Bogota.
138. Viejo, J. P. (2017). El trabajo Social en el entorno Educativo. *Barataria*(22), 2215-226.
139. Vistazo . (12 de Agosto de 2021). *¿Cómo detectar si su hijo tiene adicción a los videojuegos?* Obtenido de vistazo: <https://www.vistazo.com/estilo-de-vida/salud/como-detectar-si-su-hijo-tiene-adiccion-a-los-videojuegos-BC646322>
140. Wong, L. (2021). *América Latina Juega*. Obtenido de Heroes de papel : <https://www.heroesdepapel.es/product.php?id=180>
141. Yepes, R. (1997). *La persona como fuente de autenticidad*. Madrid.

ANEXOS

Anexo 1: Árbol de problemas



Anexo 2: Variable Independiente: Trabajo Social

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Es una disciplina profesional y técnica de intervención y política social que cumple actividades para mejorar las condiciones de vida de las personas a nivel físico, psicológico y social, con el propósito de lograr agentes responsables de su propio desarrollo y progreso, además promueve establecer relaciones interpersonales asumiendo la capacidad de resolver conflictos y comunicarse de manera asertiva, así también se puede trabajar en equipos multidisciplinares,	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Política social ❖ Relaciones interpersonales ❖ Capacidad para resolver conflictos ❖ Trabajar en equipos multidisciplinares 	<ul style="list-style-type: none"> • Servicios sociales • Calidad de vida • Equidad • Intervención social • Afectividad • Autenticidad • Mediación • Arbitraje • Neutral e imparcial • Empático • Negociación • Habilidades comunicacionales • Distribución de trabajo • Aportación de ideas 	<p>¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque</p> <p>¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?</p> <p>¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque</p> <p>¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de</p>	<p>Técnica: Encuesta dirigida a los profesionales de Trabajo Social</p> <p>Instrumento: Entrevista/ Cuestionario estructurado.</p>

<p>demonstrando una actitud de compromiso, responsabilidad social y consistencia ética.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Responsabilidad social ❖ Consistencia ética ❖ Intervención del trabajo social en el área educativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Acción social • Garantías de bienestar • Comportamientos • principios y valores • Funciones del trabajo social • trabajo social en la red familiar • trabajo social en los medios virtuales 	<p>decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?</p> <p>¿Las funciones de trabajo social son?</p> <p>¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?</p> <p>¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Elaborado por: Belén Catota, 2022

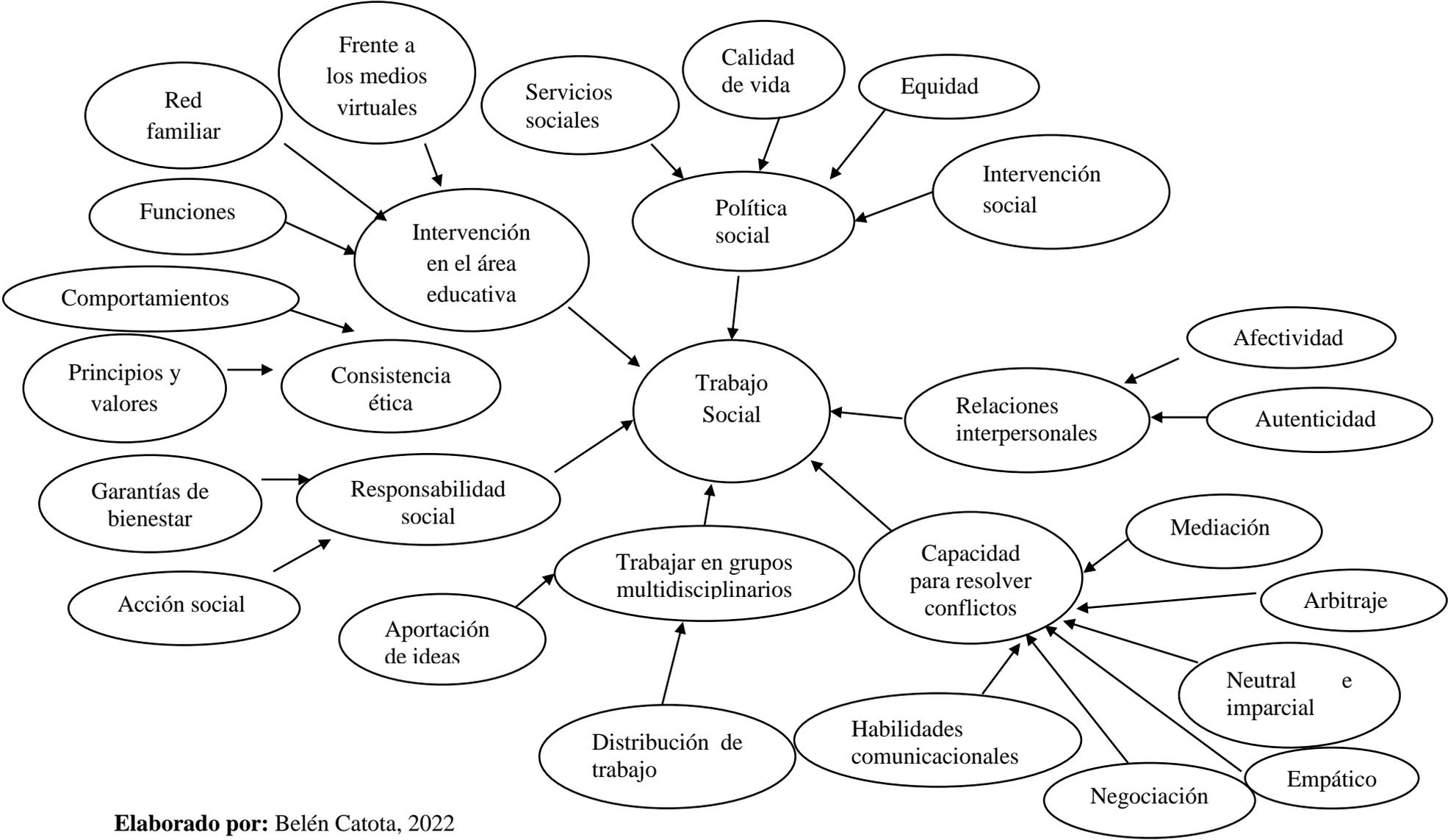
Anexo 3: Variable Dependiente: Inteligencia emocional, uso de videojuegos

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es una forma de interactuar con el mundo, teniendo en cuenta los sentimientos que engloba habilidades como el control de los impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, la agilidad mental. El uso de videojuegos es una de las causas que puede verse afectada en la conducta humana ya sea como adicción o adaptación de manera positiva o negativa para su vida cotidiana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Forma de interactuar con el mundo. ❖ Autoconciencia ❖ Habilidades ❖ Control de los impulsos 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Capacidad de Participación • Autodominio • Introspección • Retrospección • Lingüísticas • Faciales • Motoras • Gestuales • Voluntarios • Involuntarios 	<p>¿Crees que el autodominio es un componente clave para la inteligencia emocional?</p> <p>¿Cree usted que es importante la retrospección para mejorar comportamientos futuros?</p> <p>¿La falta del desarrollo de habilidades afectaría la inteligencia emocional de los niños?</p> <p>¿Cree usted que es importante manejar el control de sus impulsos?</p>	<p>Técnica: Encuesta dirigida a los estudiantes</p> <p>Instrumento: Cuestionario estructurado.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Agilidad mental ❖ videojuegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimulo • Respuesta • Efectos positivos y negativos • Los videojuegos como consecuencia de la Inteligencia Emocional 	<p>¿Los estímulos negativos afectan al desarrollo de la inteligencia emocional de los niños?</p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	--

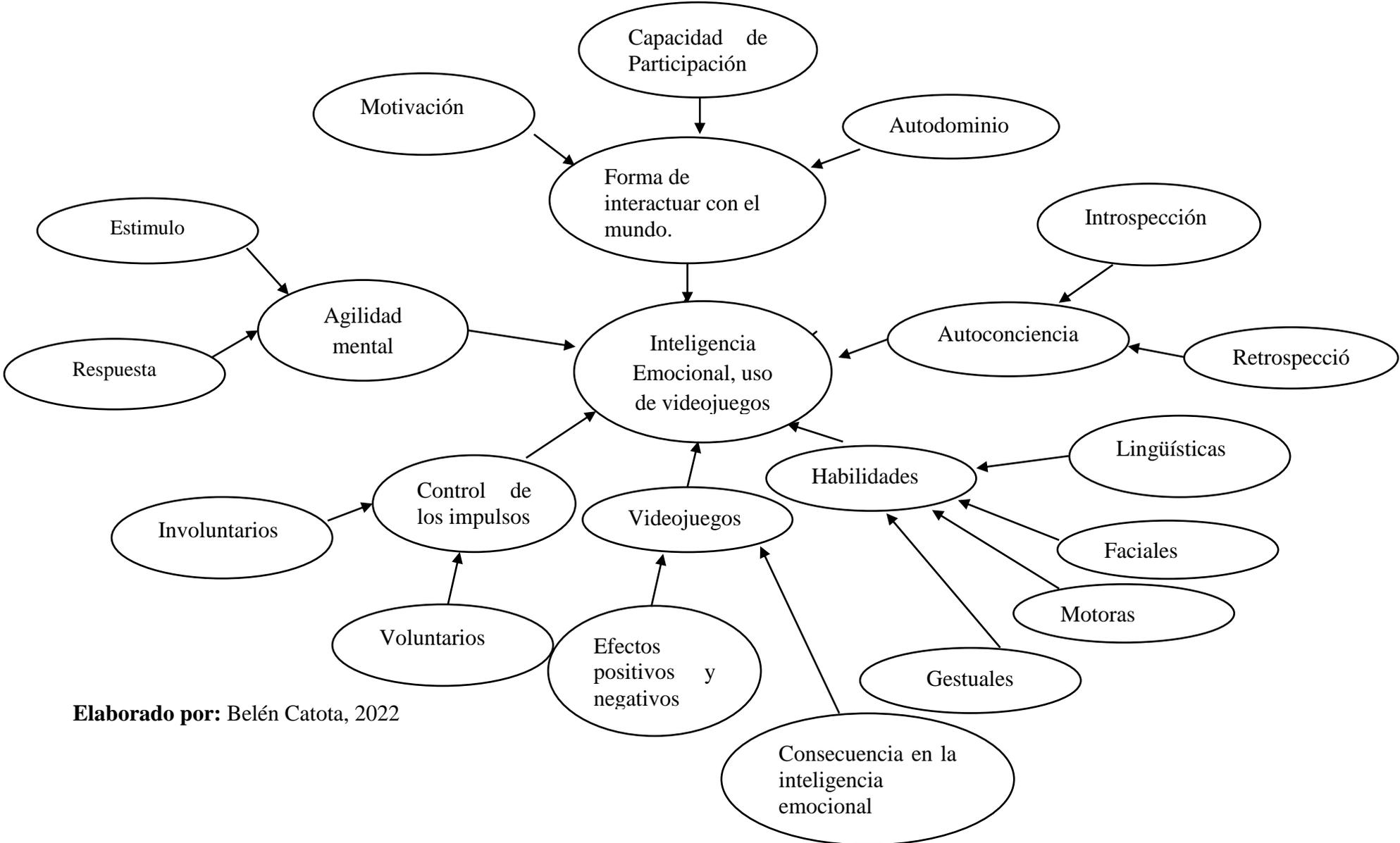
Elaborado por: **Belén Catota, 2022**

Anexo 4: Constelación de ideas- Trabajo Social



Elaborado por: Belén Catota, 2022

Anexo 5: Constelación de ideas- Inteligencia emocional, uso de videojuegos



Elaborado por: Belén Catota, 2022

Anexo 6: Cuestionario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
TRABAJO SOCIAL



Periodo Académico: Abril - Septiembre 2022

Dirigido a: Los Estudiantes de Escuela de Educación Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.

CUESTIONARIO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y USO DE VIDEOJUEGOS

Objetivo: Recopilar información sobre la Inteligencia Emocional y uso de Videojuegos

Instrucciones:

Lea detenidamente cada pregunta y marque con una “X” según usted considere lo correcto.

Recuerde que los datos recopilados tienen fines académicos por lo tanto serán anónimos.

GRACIAS POR LA COLABORACIÓN

DATOS GENERALES:

Edad:

Sexo

Hombre ()

Mujer ()

Grado:

PREGUNTAS DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

N= NUNCA

CN= CASI NUNCA

AV= A VECES

S= SIEMPRE

PREGUNTA	N	CN	AV	S
1. ¿Ante un problema me pongo nervioso y no sé cómo enfréntalo?				
2. ¿Considero que soy una persona alegre y feliz?				
3. ¿Me resulta fácil hacer amigos?				
4. ¿Si me molesto con alguien se lo digo?				
5. ¿Pienso que mi vida es muy triste?				

6. ¿Antes de resolver un problema, primero pienso cómo lo haré?				
7. ¿Rápidamente me pongo triste por cualquier cosa?				
8. ¿Me da cólera y tengo ganas de explotar cuando no me salen las cosas como yo quiero?				
9. ¿Me resulta difícil relacionarme con los demás?				
10. ¿Si un compañero me insulta yo voy y le hago lo mismo?				

PREGUNTAS DEL USO DE VIDEOJUEGOS

N= NUNCA CN= CASI NUNCA AV= A VECES S= SIEMPRE

PREGUNTA	N	CN	AV	S
11. ¿Practica diversos tipos de videojuegos?				
12. ¿Te acuestas tarde y te levantas temprano para seguir jugando?				
13. ¿Te resulta emocionante los juegos de adrenalina?				
14. ¿Acostumbras estar mucho tiempo en el videojuego?				
15. ¿Te sientes inferior e inconforme cuando pierdes en algún tipo de videojuego?				
16. ¿Te resulta fácil hacer amigos en los videojuegos?				
17. ¿Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe a la hora que juegas?				
18. ¿Prefieres jugar en la computadora a través de internet en lugar de pasar tiempo con tus amigos?				
19. ¿Sufres agresiones verbales o físicas por parte de tus amigos?				
20. ¿Sientes miedo de perder en el videojuego en compañía de tus amigos?				



Anexo 7: cuestionario- Trabajo Social



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
TRABAJO SOCIAL

Periodo Académico: Abril - Septiembre 2022

Dirigido a: Profesionales en Trabajo social

DATOS GENERALES:

Sexo

Hombre ()

Mujer ()

PREGUNTAS DE INTERVENCIÓN DEL TRABAJO SOCIAL

PREGUNTA	Nunca	Rara vez	Casi siempre	Siempre
1. ¿Considera que la labor que usted realiza en la Unidad Educativa influye positivamente en la formación de los estudiantes?				
2. ¿Cuánta con un plan de trabajo en su departamento?				
3. ¿Usted gestiona o tramita alguna diligencia en beneficio de los estudiantes y de las familias?				
4. ¿Ha realizado actividades para el desarrollo de habilidades socio-afectivos?				

<p>5. ¿Cree usted que es importante las funciones del trabajador social en la Unidad educativa?</p>				
<p>6. ¿Cree usted que como trabajador social aporta a la formación integral del estudiante en la Unidad Educativa?</p>				
<p>7. ¿Considera necesaria la Intervención Social en la solución de problemas de comportamiento disruptivo en los estudiantes?</p>				



Anexo 8: Entrevista Semi-Estructurada



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES
TRABAJO SOCIAL**

Periodo Académico: Abril - Septiembre 2022

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PROFESIONALES EN TRABAJO SOCIAL

Reciba un cordial saludo

Objetivo: La entrevista tienen como finalidad recolectar información sobre el tema: “El Trabajo Social y la Inteligencia Emocional; caso de estudio, el uso de los Videojuegos en los estudiantes”

Instrucciones: Emita su criterio, de acuerdo con la información requerida.

1. ¿Considera que la interacción recíproca entre profesores y alumnos permita la convivencia de manera significativa dentro del aula de clases? Explique porque

.....

2. ¿Cuáles cree usted que son los principales problemas que ocasiona el uso de videojuegos en los niños?

.....

3. ¿Aplica usted el trabajo en equipo para la toma de decisiones? ¿En qué circunstancias lo realiza?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. ¿Qué se podría hacer para que el uso de videojuegos facilite la práctica de virtudes (paciencia, cortesía, respeto) en el aula de clases?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. ¿Cree usted que es importante la educación moral (en virtudes, generosidad, honestidad, veracidad, entre otras) para el desarrollo emocional del niño? Porque

.....
.....
.....
.....
.....
.....

6. Las funciones de trabajo social son:

- Participar en la elaboración de programas y proyectos.
- Brindar atención directa e inmediata
- Realizar el estudio y valoración de casos

Elaborar seguimientos y evaluación de programas
Asesoría a familias, individuos y grupos

¿Cuáles de ellas considera que son las más importantes? Por que

.....
.....
.....
.....
.....

7. ¿Cree usted que el Trabajador Social es esencial en el Centro Educativo?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

PROPUESTA

Tema

“Creación de un manual enfocado en el desarrollo del Trabajo Social frente a la inteligencia emocional de niños y niñas, de tal manera que se pueda evitar el uso inadecuado y abuso de videojuegos”

Título: Manual sobre Trabajo Social e Inteligencia Emocional enfocado en el uso de videojuegos en niños.

Institución Ejecutora: Escuela de Educación General Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.

Beneficiarios:

- **Directos:** Trabajadores Sociales, niños, niñas y padres de familia.
- **Indirectos:** Autoridades, Entorno educativo y Sociedad

Ubicación: Latacunga.

Tiempo estimado para la ejecución: 4 meses

Equipo técnico responsable:

- Mónica Belén Catota Catota (Ejecutora del proyecto)
- Personal del área de Psicología y Trabajo Social

Antecedentes de la Propuesta

Una vez realizada la investigación que tuvo como tema “El Trabajo Social y la Inteligencia Emocional; Caso de estudio, el uso de los Videojuegos en los Estudiantes de 4to Grado de la Escuela de Educación General Básica “Club Rotario” se recopiló datos e información relevante con la ayuda de una entrevista

estructurada abierta para la variable independiente y una escala para la variable dependiente, instrumentos que se usaron para la recolección de datos.

Se procedió a evaluar las variables, para ello se solicitó a los niños y niñas de entre 8 a 10 años de la Unidad Educativa contestar la Escala de Inteligencia Emocional, y uso de videojuegos por otro lado, se solicitó a un total de 10 profesionales en el área social contestar unas preguntas de índole abierto, obteniendo resultados que demuestran la correlación entre las dos variables presentadas.

Mismos que en sus respectivos resultados arrojaron que el Trabajo Social juega un papel sumamente importante dentro del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños puesto que en su mayoría, los encuestados estuvieron de acuerdo con que el trabajo que desempeñe el profesional dentro del ámbito educativo tienen como principal objetivo promover, proporcionar y organizar actividades formativas contemplarías al grupo y problemas concretos de la población, porque este tipo de educación permite desarrollar las competencias emocionales como un elemento esencial en el desarrollo integral de los niños. Busca capacitarlo y aumentar su bienestar personal y social, además es vital para la formación de la personalidad y la consecución de la madurez.

Gracias a los datos obtenidos con la investigación, se considera que la mejor opción para reforzar la importancia del Trabajo Social e Inteligencia Emocional en los niños es la Creación de un manual enfocado en el desarrollo del Trabajo Social frente a la inteligencia emocional de niños y niñas, de tal manera que se pueda evitar el uso inadecuado y abuso de videojuegos, el cual busca un desarrollo humano adecuado, mejorando las habilidades de los menores en conjunto con los profesionales y el acompañamiento familiar.

Justificación

Vinculado a los resultados obtenidos de la investigación académica se tiene como

objetivo brindar a la comunidad educativa y social información real y concreta acerca de la temática presentada, por ello se brinda la propuesta con la finalidad de generar un desarrollo humano adecuado de los menores y su entorno directo.

Los trabajadores sociales tienen varios factores de interés e intervención, centrándose en la educación y niñez se basa en el logro de bienestar y autorrealización, brindándoles acompañamiento, asesoría y motivación para satisfacer sus aspiraciones y necesidades individuales, familiares, educativas, todo esto con la finalidad de llegar a una mejora en la calidad de vida e inteligencia emocional.

El Manual sobre las variables y su vinculación con el uso de videojuegos, permitirá dar una idea más centrada sobre la importancia de las mismas, brindándoles a los profesionales del área social información real y concreta sobre el tema, además de estrategias sociales y familiares para la intervención individual y en familia.

Objetivos

Objetivo General

Crear un manual enfocado en el desarrollo del Trabajo Social frente a la inteligencia emocional de niños y niñas, de tal manera que se pueda evitar el uso inadecuado y abuso de videojuegos.

Objetivos Específicos

- Seleccionar la información más relevante para el Manual
- Diseñar el estilo del Manual.
- Categorizar la información, plasmándola en el diseño.
- Realizar los procedimientos para dar a conocer el manual a los menores, profesionales del área social y padres de familia.

Análisis de Factibilidad

Para el desarrollo de la propuesta presentada se toma en cuenta los siguientes

critérios:

Factibilidad Institucional: Las autoridades educativas expresan su apoyo a la creación del Manual.

Factibilidad Organizacional: Se desarrolla con la finalidad de brindar información real y concreta tanto a los profesionales como a los padres de familia de tal manera que se pueda realizar un trabajo conjunto en beneficio de los menores.

Factibilidad Económica-Financiera: Se dispone con los recursos económicos prestados por la ejecutora de la propuesta.

Factibilidad Operativa: La propuesta se desarrolla en un ambiente organizado y abierto que cuenta con los materiales necesarios prestados por las autoridades educativas.

Factibilidad Legal: La propuesta cuenta con todos los permisos necesarios para su creación y ejecución

Tabla 33: Plan operativo de Actividades

PLAN OPERATIVO DE ACTIVIDAD (POA)

OBJETIVO: Creación de un manual enfocado en el desarrollo del Trabajo Social frente a la inteligencia emocional de niños y niñas, de tal manera que se pueda evitar el uso inadecuado y abuso de videojuegos.

N°	ACTIVIDAD	RESPONSABLE	N° PARTICIPANTES	COSTO	MES 1				MES 2				MES 3				MES 4				MEDIO DE VERIFICACIÓN
					1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Revisión de datos obtenidos	Belén Catota	1	0\$	x															Tabulación de datos	
2	Análisis de datos	Belén Catota	1	0\$		x	x													Interpretación y análisis de datos	
2	Revisión de opciones para la propuesta	Belén Catota	1	0\$				x												Documento presentado	
3	Presentación de la opción más acertada siendo la creación de un Manual	Belén Catota	2	2\$					x	x										Propuesta aceptada	
4	Planificación de la propuesta	Belén Catota	2	5\$						x	x									Planificación Aprobada	
5	Selección de información para el Manual	Belén Catota	1	0\$						x	x	x								Selección aceptada	
6	Búsqueda del diseño para el Manual	Belén Catota	2	0\$								x	x							Diseño online	
7	Categorizar información y detalles finales	Belén Catota	2	0\$									x	x						Diseño aprobado	

Tabla 34: Agenda Metodológica

Tiempo	Objetivo de la actividad	Actividad	Materiales	Responsable	Medios de Verificación	Supuestos
11:00 - 11:05	Presentar el tema	Socializar el tema	Diapositivas Infocus Computadora	Belén Catota	Fotografías	-Disposición de un espacio abierto -Asistencia de los niños
11:05 - 11:10	Explicar mejor el tema de inteligencia emocional	Video de inteligencia emocional	Video Infocus Computadora Parlantes	Belén Catota	Fotografías	Materiales Requeridos
11:10 - 11:25	Clarificar información	Diccionario de emociones (Anexo 1)	Marcadores Papelotes Imágenes	Belén Catota	Fotografías	Colaboración de los menores
11:25 - 11:35	Brindar información de la siguiente variable	Video sobre el uso y abuso de videojuegos	Dispositivas Infocus Computadora	Belén Catota	Fotografías	Materiales Requeridos
11:35 - 11:50	Dinámica	Rompecabezas (Anexo 2)	Cartulinas Imágenes Tijeras Goma	Belén Catota	Fotografías	Grupos establecidos
11:50 - 12:00	Terminar taller	Escuchar opiniones y comentarios finales	-----	Belén Catota	Fotografías	Cooperación de los participantes

Anexo 1 Juego- Diccionario de emociones

Consiste en presentar a los menores varias imágenes de personas expresando varias emociones, en donde ellos tendrán que darle un nombre a la emoción y clasificarla entre buena y mala-

Anexo 2 Rompecabezas,

Se formará a los menores en grupos de trabajo a cada equipo se le asignarán piezas que forman una imagen relacionada con los temas tratados, una vez que los niños completen el rompecabezas deberán dar una opinión sobre la imagen y lo tratado.

Administración de la Propuesta

Recursos Institucionales

- Universidad Técnica de Ambato
- Escuela de Educación General Básica “Club Rotario” Cantón Latacunga.

Recursos Humanos

- Investigadora: Belén Catota
- Trabajadores Sociales y Autoridades Educativas
- Tutora de Investigación: Lic. Mg. Eulalia Pino

Recursos Materiales

- Material de oficina
- Material Didáctico
- Institución.
- Medios electrónicos

Presupuesto

ÍTEMS	VALOR
Material de Oficina	\$10
Material Didáctico	\$10
Impresiones	\$10
Transporte	\$5
Imprevistos	\$5
Documentación	\$10
Otros	\$4
TOTAL	\$54

Elaborado por: Belén Catota, 2022

Manual sobre Trabajo Social e Inteligencia Emocional enfocado en el uso de videojuegos en niños.

Ilustración 1: Portada



Elaborado por: Belén Catota, 2022

Ilustración 2: Índice

ÍNDICE	
Los Videojuegos y el Trabajo Social	Pág.1
Habilidades de comunicación en niños	Pág.2
Videojuegos	Pág.3
Inteligencia Emocional	Pág.4
Los videojuegos como consecuencia en la inteligencia emocional	Pág.5
¿Cómo pueden las familias prevenir la adicción a los videojuegos?	Pág.6
Clasificación de Videojuegos	Pág.7
Ejemplos de videojuegos que desarrollan la inteligencia emocional en los niños	Pág.8
Recomendaciones	Pág.9
Bibliografía	Pág.10

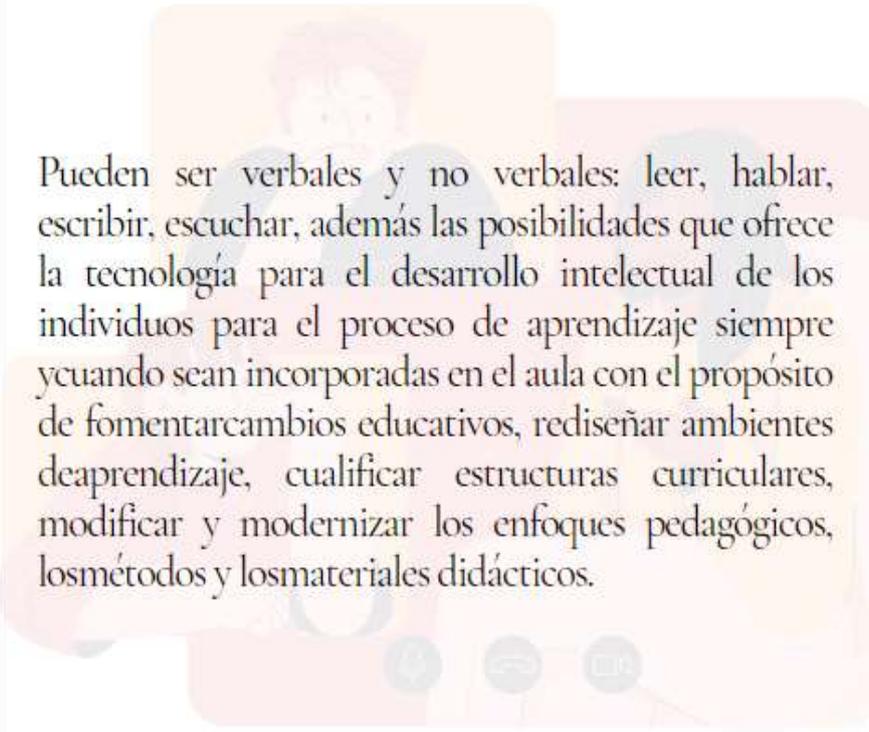
Elaborado por: Belén Catota, 2022

Los Videojuegos y el Trabajo Social

Tiene como objetivo explicar las dinámicas socioemocionales que se despliegan en los videojuegos, encontrando como existen patrones beneficiosos en la habilidad mental y relaciones interpersonales, también pueden ser perjudiciales, esta es vista como una problemática en la relación de los individuos, lo recomendable es generar una intervención en el reconocimiento de estas características negativas para evitar caer en su abuso y poder brindar información hacia una relación sana de juegos óptimos y divertidos.

Los servicios sociales se dirigen especialmente a la prevención de las situaciones de riesgo, a la compensación de los déficits de apoyo social y económico en situaciones de vulnerabilidad y dependencia, el cual tienen como finalidad asegurar el derecho de las personas a vivir dignamente durante todas las etapas de su vida.

Habilidades de comunicación en niños



Pueden ser verbales y no verbales: leer, hablar, escribir, escuchar, además las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual de los individuos para el proceso de aprendizaje siempre cuando sean incorporadas en el aula con el propósito de fomentar cambios educativos, rediseñar ambientes de aprendizaje, cualificar estructuras curriculares, modificar y modernizar los enfoques pedagógicos, los métodos y los materiales didácticos.

Videojuegos

Los videojuegos como componente de la sociedad satisfacen necesidades humanas que en el mundo real no son atendidas o no les ofrece la posibilidad de darles una respuesta encontrando así en el videojuego y las recompensas que ofrece, obtener enseñanzas de inspiración y generación de grados de compromiso que en la realidad no son capaces de despertar en el individuo

Efectos positivos de los Videojuegos

- > Mejoran la capacidad de respuesta.
- > Fomentan el trabajo en equipo.
- > Estimulan la creatividad, la atención y la memoria visual.
- > Mejoran la estrategia y el liderazgo.
- > Enseñan idiomas.
- > Favorecen el pensamiento crítico.

Efectos negativos de los Videojuegos

- > Existe riesgo de sobrepeso u obesidad debido al sedentarismo
- > Pueden quedar expuestos a contenidos no aptos para su edad.
- > Dependencia
- > Constantes muestras de ansiedad y nerviosismo..
- > Podrían reducir la materia gris del cerebro.
- > Conocer a gente indeseable.

Inteligencia Emocional

Es una habilidad para percibir con precisión, asimilar, comprender y regular las propias emociones, actitudes y comportamientos

La inteligencia emocional ayuda a que los niños enfrenten los retos de la vida de manera positiva y ayuda a reducir o evitar el sentimiento de frustración. La inteligencia emocional favorece el conocimiento de las emociones, ayudando a expresarlas de manera efectiva y así, encontrar soluciones

Los videojuegos como consecuencia en la inteligencia emocional

Actualmente los niños y adolescentes se encuentran totalmente expuestos a la tecnología y a los medios de difusión electrónica tanto en la escuela como en sus hogares. Ya no es únicamente la televisión la que retiene la atención de los niños sino también otros dispositivos como los DVDs de música, los videojuegos, internet y los teléfonos celulares.

El uso y abuso de los videojuegos se puede ver perjudicado en la salud emocional de los niños, tales como los comportamientos agresivos, deterioró en su salud física y ausencia de relaciones interpersonales.

Ilustración 8: ¿Cómo pueden las familias prevenir la adicción a los videojuegos?

Pág. 6

¿Cómo pueden las familias prevenir la adicción a los videojuegos?

Hay algunas cosas que los padres pueden hacer para prevenir que los hábitos malsanos con los videojuegos sucedan. Mantenerse alerta del tiempo que los niños pasan con todo tipo de medios de comunicación puede ayudar.

- *Poner en práctica un Plan para el Consumo de los Medios.*
- *Tener presencia mental*
- *Mantener los videojuegos en áreas de uso común.*
- *Jugar videojuegos juntos les da un buen ejemplo.*
- *Enfocarse en juegos de la vida real con los niños más pequeños*



Elaborado por: Belén Catota, 2022

Clasificación de Videojuegos

Se puede encontrar mucha variedad y diferentes tipos de videojuegos, en la que el usuario desempeña un determinado papel o personalidad.

- *Acción*
- *Arcade*
- *Deportivo*
- *Estrategia.*
- *Simulación*
- *Juegos de mesa*
- *Juegos musicales*



Ejemplos de videojuegos que desarrollan la inteligencia emocional en los niños

Aislados



Es una plataforma online gratuita diseñada para apoyar el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes de entre 10 y 15 años edad.

Se evalúan aspectos relacionados con la inteligencia emocional y social, la impulsividad, el autocontrol o el reconocimiento de emociones.

Gomins



Boogies academy Es una app de videojuegos para niños que analiza y potencia habilidades cognitivas.



Recomendaciones

La mayoría de los niños y adolescentes que juegan videojuegos no se vuelven adictos o tienen otros problemas. Pero cuando los videojuegos empiezan a interferir con otras partes de la vida, es hora de intervenir. Si su niño o adolescente se opone a sus esfuerzos para reducir los videojuegos, llame a su pediatra para pedir consejo. Profesionales en el área de salud y social pueden darse cuenta cuándo un niño o adolescente tiene dificultades y sabe cómo brindar la ayuda que su niño necesita.

Bibliografía

- Jiménez, J. M., & Araya, Y. C. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (21), 43-49.
- García Cernaz, S. (2018). Videojuegos y violencia: una revisión de la línea de investigación de los efectos. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(13), 149-165.
- Pons, M., Bordoy, A., Alemany, E., Huguet, O., Zagaglia, A., Slyvka, S., & Juan, A. M. Y. (2021). Hábitos familiares relacionados con el uso excesivo de pantallas recreativas (televisión y videojuegos) en la infancia. *Revista española de salud pública*, (95), 51.

Ilustración 13: Contraportada



"Un juego atrasado siempre será bueno,
pero un juego apresurado siempre será
malo"

-Shigeru Miyamoto-

Elaborado por: Belén Catota, 2022