



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

Sistematización de Experiencias:

PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 11 AÑOS,
AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS. FUNDACIÓN NURTAC-GUAYAQUIL.



AUTORES:

ROBERTO ANTONIO MOLINA YLLÁNEZ
CARLOS ALBERTO MURILLO MENDOZA

TUTOR:

Ps. EVELIN TORRES RONQUILLO, MSc

GUAYAQUIL, Septiembre 2019



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 11 AÑOS,
AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS. FUNDACIÓN NURTAC-GUAYAQUIL.

AUTORES:

ROBERTO ANTONIO MOLINA YLLÁNEZ
CARLOS ALBERTO MURILLO MENDOZA

TUTORA:

PS. EVELIN TORRES RONQUILLO, MSc.

GUAYAQUIL, Septiembre 2019



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 11 AÑOS,
AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS. FUNDACIÓN NURTAC-GUAYAQUIL.



AUTORES:

ROBERTO ANTONIO MOLINA YLLÁNEZ
CARLOS ALBERTO MURILLO MENDOZA

TUTORA:

PS. EVELIN TORRES RONQUILLO, MSc.

GUAYAQUIL, Agosto 2019

Dedicatoria

A nuestros padres y familiares que han sido un pilar fundamental y motivación constante, para concluir con nuestra formación profesional, a Dios que nos ha guiado permanentemente en los momentos más difíciles.

Agradecimiento

Agradecemos a la docencia por su invaluable contribución de conocimientos y valores éticos, especialmente a nuestra tutora Evelin Torres Ronquillo por su constante y valioso apoyo.



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA
UNIDAD DE TITULACIÓN

**"PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 11 AÑOS,
AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS. FUNDACIÓN NURTAC-
GUAYAQUIL.**

Autores: Roberto Antonio Molina Ylláñez
Carlos Alberto Murillo Mendoza

Tutor: MSc. Evelin Torres Ronquillo.

Resumen

El trabajo sistematiza la experiencia profesional, con el fin de generar conocimiento más sobre los procesos atencionales en niños y niñas de 6 A 11 años, aficionados a los videojuegos. Fundación NURTAC-Guayaquil. Los resultados de la experiencia Preprofesional se vinculan al proyecto "Niñez Positiva" para saber ¿Cómo son los procesos atencionales de los niños aficionados a los videojuegos? como eje central de la sistematización. La metodología es de corte cualitativa con alcances exploratorio; por medio de entrevistas semiestructuradas se procesó a través de análisis de contenido para dar respuesta a la pregunta, combinando teoría y práctica. Finalmente se socializaron las conclusiones de dicha experiencia sobre los resultados.

Palabras Claves: Procesos atencionales, entorno familiar, videojuego, análisis de contenido



Universidad de Guayaquil

FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA

UNIDAD DE TITULACIÓN

Attentional processes in boys and girls from 6 to 11 years of age who love videogames. NURTAC Foundation- Guayaquil

Authors: Roberto Antonio Molina Yllánez
Carlos Alberto Murillo Mendoza

Abstract

The work systematizes the professional experience, in order to generate more knowledge about the attention processes in children from 6 to 11 years of age who are fans of video games of the NURTAC Foundation - Guayaquil. The results of the pre-professional experience are linked to the “Positive Childhood” project to know how are the attention processes of children who love video games as the central axis of systematization. The methodology is qualitative with exploratory scope; through semi-structured interviews, it will be processed through content analysis to answer the question, combining theory and practice. Finally, the conclusions of this experience on the results will be socialized

Keywords: Family, family environment, difficulties in learning, exploratory process.

ÌNDICE

Potada		
Dedicatoria	IV	
Agradecimiento	V	
Resumen	VI	
Abstract	VII	
Ìndice	VIII	
Ìndice de Tablas	X	
1	Introducci3n	1
2	Revisi3n literaria	2
2.1	Desarrollo humano	3
2.2	Desarrollo infantil	3
2.3	Edad escolar	4
2.4	Enfoque Sist3mico	5
2.5	Procesos de atenci3n	6
2.6	Atenci3n voluntaria e involuntaria	7
2.7	Trastorno de la Atenci3n	8
2.8	Trastorno de la actividad y de la atenci3n	8
2.9	Complicaciones secundarias: comportamiento disocial, antisocial y una baja estimaci3n de sÍ mismo	9
2.10	F90.0 Trastorno de la actividad y de la atenci3n	9
2.11	Trastornos del comportamiento y de las emociones de comienzo habitual: infancia y adolescencia	10
2.12	La atenci3n como un proceso cognitivo	13
2.13	Clasificaciones y tipos de atenci3n	14
2.14	Procesos o mecanismos de funcionamiento implicados en la atenci3n	14
2.15	Atenci3n interna o externa:	15
2.16	Atenci3n voluntaria e involuntaria:	15
2.17	Atenci3n abierta y atenci3n encubierta:	16
2.18	Atenci3n dividida y atenci3n selectiva o focalizada:	16
2.19	Atenci3n visual y atenci3n auditiva:	16
2.19.1	Video juegos	16
2.19.2	Tipos de videos juegos	16
2.20	El uso educativo en los videojuegos	17
2.21	Aspectos educativos – formativos favorecidos por los videojuegos	18
2.22	Procesos atencionales inmersos en los videos juegos que utilizan los ni1os y las ni1as en sus tiempos libres	19
2.23	Desarrollo de los procesos atencionales	21

2.24	Síntomas de la adicción a los videojuegos en los niños y niñas:	22
3	Marco Metodológico	23
3.1	Generación de conocimiento mediante la sistematización de experiencia	24
3.2	Aspectos contextuales que influyen en el proceso de sistematización	24
3.3	Plan de sistematización	25
3.4	Justificación de la sistematización	25
3.5	Procedimiento de sistematización	25
3.6	Fortalezas y debilidades	27
4	Recuperación del proceso vivido	27
4.1	Descripción de la experiencia	27
4.2	Reconstrucción del proceso vivido	29
5	Reflexión crítica	33
5.1	Análisis y reflexión	34
5.2	Lecciones aprendidas	35
6	Conclusiones y recomendaciones	35
6.1	Conclusiones teóricas	35
6.2	Conclusiones prácticas	36
6.3	Recomendaciones	36
	BIBLIOGRAFÍA	38
	ANEXOS	40

Índice de Tablas

Tabla 1. Resumen de las principales teorías y definiciones sobre la atención tomado de García Viedma (2006).	12
Tabla 2. Resumen de los tipos de atención y sus clasificaciones sobre la atención tomado. (Gonzalez, 2017).....	15
Tabla 3. Resumen de los tipos de videos juegos y sus modalidades sobre la atención tomado de (Etxeberria, 1998)	17
Tabla 4. Plan de sistematización.	25
Tabla 5. Procedimiento seguido para la sistematización.....	26
Tabla 6. Reconstrucción del proceso vívido en la sistematización.	29

1 Introducción

En la actualidad los niños deben intentar concentrarse y aprender en un mundo lleno de distracciones que se encuentra en una era digital donde todo gira en torno a las nuevas tecnologías e Internet. Existen un plural de distracciones que ellos eligen como programas de televisión, videojuegos, chats, y las distracciones que reciben sin que ellos intervengan tales como: notificaciones de aplicaciones, familiares hablando por teléfono en la habitación contigua, mensajes de texto, etc. En el presente resulta cotidiano observar niños que se distraen con un ruido, una luz o con sus propios pensamientos en vista a que les cuesta concentrarse y esto hace que vayan más lentos a la hora de aprender conocimientos.

En la escuela siempre hay niños distraídos o inquietos, ¿se debe a una falta de motivación o a un déficit?; ¿es, más bien, el resultado de una mala adecuación entre los ritmos biológicos y los ritmos escolares?

La nueva tecnología de la información y comunicación, no son fines en sí, debemos de comprenderlas como herramientas que permitirán desarrollar las habilidades que podrían difícilmente ser potenciadas, por ellos es importante que los padres, maestros y cuidadores de los niños comprendan la importancia del control del ingreso del mundo del video juegos y la red.

Se considera importante el uso de los video juegos con fines de aprendizaje y que tiendan a desarrollar su intelecto al 100% fomentando su imaginación independencia y seguridad en el niño, sin embargo, el abuso de estos videos juegos suelen invertir los beneficios que ellos pueden prestar. Una de las críticas que ha tenido los videos juegos es sobre “cuan adictivo puede llegar a ser” a partir de eso los niños suelen obtener una obsesión por ellos y dedicarle la mayoría de tiempos a sus consolas y no se percata cuán importante es llegar a relacionarse con su entorno.

Esta actividad en exceso ha ocasionado desorden en la interacción entre padres e hijos, muchos de ellos no saben en qué momento estas conductas se vuelven incontrolables. Los padres no toman conciencia que los niños están demandando su presencia.

Generalmente los padres no juegan con sus hijos, muy pocos le dedican tiempo para ellos. Es así que los videos juegos reemplazan estas carencias más asociado a los niños con menores niveles de actividad física, tendiendo de esta manera a desarrollar obesidad tanto en la niñez como en la adultez.

En esta investigación queremos llegar a un punto fundamental en la supervisión parental “ya que estos menores cuyos padres no controlan la cantidad de horas al día que sus hijos dedican a los videojuegos tendientes a desarrollarse conductas adictivas virtuales. Debemos tener en cuenta que los niños deben de convivir más con otros niños, tener comunicación con sus padres para mejorar comportamientos socio-escolares.

Después de describir los aspectos en relación al tema planteado, se procederá a la revisión académica y rigurosa de la literatura vinculada al eje de sistematización, siguiendo pregunta eje, la que guiará el presente trabajo: ¿Cuáles son los procesos atencionales que se presentan en los niños y niñas de 6 a 11 años, aficionados a los videojuegos?

La metodología que se abordará en la sistematización de experiencias, de tipo cualitativa y que tiene como objetivo conocer el entorno familiar de los niños con dificultades de aprendizaje.

En el apartado de recuperación del proceso vivido se describe cronológicamente las actividades realizadas durante el levantamiento de información en los hogares asignados por la Fundación, la firma del consentimiento informado, la utilización de entrevistas y otros instrumentos fueron parte fundamental para la recolección de información.

2 Revisión literaria

Partimos que el desarrollo psicológico supone un proceso complejo a lo largo de la vida, donde el ser humano interactúa activamente y de forma permanente dentro de un sistema de relaciones sociales, tanto en la familia como en la escuela, asignándole y asumiéndole actividades muchas veces no conscientes de influencia negativa para el fortalecimiento y desarrollo del proceso atencional, el cual incidirá en la expresión cognitiva y afectiva de la potencial personalidad.

Con el auge de la industrialización conocer la influencia de los medios de comunicación audio visuales en el aprendizaje de los niños y niñas, ha sido un tema de investigación de las ciencias sociales.

Para Ponce (1982) la educación y los videojuegos hoy son valorados como instrumentos para desarrollar habilidades motrices y abstractas, por el contrario, hay quienes sostienen que son instrumentos que influyen en el desarrollo de actitudes violentas expresándose en el comportamiento social de los niños.

2.1 Desarrollo humano

Domínguez (2006) expresa desde la perspectiva Vygostkiana que el “desarrollo es un proceso continuo que se distingue por la aparición y formación de lo nuevo que no existía en el estadio anterior”.

Se considera, en ese sentido, de suma importancia las condiciones sociales como premisa del desarrollo, sin dejar a un lado las dimensiones biológicas y fisiológicas que operan en el cuerpo.

El desarrollo psicológico es concebido desde la perspectiva idealista o materialista. Es decir, las teorías evolucionistas o creacionistas orientadas por el impulso autónomo, interno o de vida, de la Personalidad. Desde el enfoque materialista dialectico el desarrollo se lo considera como un proceso contradictorio de la unidad de lo material y lo psíquico en lo social y lo personal en la medida que el niño se va desarrollando.

2.2 Desarrollo infantil

Los defensores del sociologismo sugieren al medio como factor determinante en el desarrollo psicológico desde una mirada ambiental, dejando de lado el enfoque de lo histórico y social del sujeto.

El Conductismo positivista parte del paradigma estímulo-respuesta para explicar el desarrollo psicológico, al predominar el estudio de la conducta observable, que lo subjetivo queda fuera del campo de estudio de las ciencias, al no ser medible de forma objetiva.

Wolman, (1967) refiere que, para John Watson, su principal representante y fundador, el niño al nacimiento es una especie de tabla rasa, donde se comienzan a formar hábitos y sistemas de hábitos, en dependencia de la estimulación o “reforzamiento” que recibe de su ambiente.

Las Teorías Cognitivistas nos manifiestan que el principal aspecto que las distingue es efectuar una caracterización del desarrollo psicológico basándose esencialmente en las regularidades que adopta el desarrollo intelectual y de las capacidades, dentro de este enfoque mencionaremos a Jean Piaget quien establece regularidades del desarrollo intelectual por el proceso de equilibración progresiva de las acciones, como fuerza interna de autorregulación inherente al sujeto.

Henao (como se citó en Mustard , 2006) El desarrollo de la primera infancia - DPI-se percibe como un proceso adecuado cuando no solo satisface las necesidades básicas de protección, alimentación, y salud, sino también cuando suple las necesidades de afecto, estimulación, seguridad, espacio y recursos para que los niños y niñas puedan jugar soñar y crear de tal manera que se les garantice el derecho al desarrollo y al mismo tiempo que amplíen sus oportunidades de inclusión y participación en la sociedad.

Los autores consideramos importante el párrafo anterior, ligado a la experiencia por la cual está atravesando al conocer que esos factores no están siendo considerados para el desarrollo de los niños y niñas en relación a los videojuegos y la atención e intervenir para revertir este fenómeno.

Partimos que el desarrollo psicológico supone un proceso complejo a lo largo de la vida, donde el ser humano interactúa activamente y de forma permanente dentro de un sistema de relaciones sociales, tanto en la familia como en la escuela, asignándole y asumiéndole actividades muchas veces no conscientes de influencia negativa para el fortalecimiento y desarrollo del proceso atencional, el cual incidirá en la expresión cognitiva y afectiva de la potencial personalidad.

Con el auge de la industrialización conocer la influencia de los medios de comunicación audio visuales en el aprendizaje de los niños y niñas, ha sido un tema de investigación de las ciencias sociales.

Para Ponce (1982) la educación y los videojuegos hoy son valorados como instrumentos para desarrollar habilidades motrices y abstractas, por el contrario, hay quienes sostienen que son instrumentos que influyen en el desarrollo de actitudes violentas expresándose en el comportamiento social de los niños.

2.3 Edad escolar

Desde los sistemas de actividad y comunicación estos cambios biológicos, unidos a nuevas condiciones que enfrenta el niño en sus sistemas de actividad y comunicación poseen una importante repercusión psicológica.

Vygotsky refiere que el rasgo más importante de la crisis de los siete años es, la diferenciación incipiente de la faceta interior y exterior de la personalidad del niño”, que provoca una “... pugna de vivencias.”

Vygotsky manifiesta que esta nueva potencialidad del desarrollo infantil es calificada por como “vivencia atribuida de sentido”, ya que por primera vez tiene conciencia del significado de sus vivencias. La edad escolar es el ingreso del

niño a la escuela, que trae aparejado un cambio trascendente en relación con su período anterior; es decir, en la edad preescolar.

Podemos destacar, como importantes adquisiciones como; el desarrollo del pensamiento conceptual, el carácter consciente y voluntario, una mayor estabilidad, en el control efectivo de su comportamiento.

En lo relativo a la actividad informal el escolar comienza a participar en sus actividades extraescolares de diversos tipos, en este período el juego de roles cambia, tanto en lo relativo a su duración, como en cuanto a sus temas y contenidos.

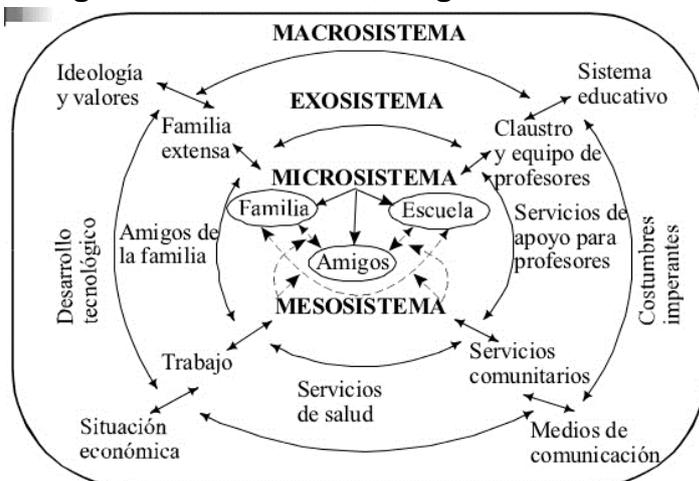
Se ha constatado que muchos problemas de aprendizaje y determinados problemas de conducta frecuentes se asocian a situaciones familiares donde existen conflictos, ausencia de las figuras paternas, carencia afectiva, etc.

2.4 Enfoque Sistémico

Sorza (2016) refiere que, considerando los enunciados del enfoque sistémico, Ludwig Von Bertalanffy publica la Teoría General de los Sistemas, la cual divide el sistema en dos parcelas; la primera los hechos causales, regidos por la termodinámica y la ley de probabilidades; el segundo en los sistemas organizados, sistemas cíclicos que demuestran entropía negativa.

Por otro lado, Briceño (2009) manifiesta que este enfoque emplea la terapia sistémica, la cual se centra en los problemas del entorno y busca comprender las dinámicas de las relaciones humanas dentro de un contexto determinado, como la familia, el trabajo y la comunidad.

Figura 1. El Modelo Ecológico de Urie Bronfenbrenner



Microsistema: Es el nivel más cercano al individuo, evidencia conductas, los roles y las relaciones interpersonales con los contextos cotidianos en los que se desenvuelve. Tiene como características; es relativamente estable, los elementos del microsistema se retroalimentan y afectan directamente a la persona. Corresponden a entornos como el hogar, la escuela, el puesto de trabajo, esta interacción marca el desarrollo cognitivo, emocional, ético y conductual de la persona. (Torrico, Santín, Villas, Menéndez, & López, 2012)

2.5 Procesos de atención

Según la historia de la psicología, es la claridad de la conciencia, es conducta refleja, es un filtro que determina la alerta sensorial del ser humano respecto al ambiente. Es un componente muy importante de la cognición humana porque participa y ayuda activamente al trabajo de las otras funciones psicológicas.

La atención estaría integrada por componentes: Motores, perceptivos, límbicos o motivacionales (Mesulam, 1990), de manera que su neuroanatomía y neurofisiología estaría asentada en el sistema límbico, el sistema reticular activador, los ganglios basales (estriado), el tálamo, el córtex parietal posterior y el córtex pre frontal. Para (Posner y Petersen, 1990) la atención es considerada un tercer sistema neurofisiológico, de igual categoría que los sistemas sensoriales (aférente) y motor (eferente), integrantes fundamentales del funcionamiento del sistema nervioso.

Otras definiciones:

Neurobase, (2013) respecto al término atención indica:

“...habilidad o capacidad cognitiva que nos permite la adecuada selección y procesamiento de información relevante en un entorno multi estimular y complejo. Este entorno es tanto externo como interno, es decir, se incluyen nuestras emociones, memorias, pensamientos y actos motores. ()

Según Bower:

“Es el control del comportamiento que se lleva a cabo por acción de sólo unos aspectos selectos del complejo de estímulo”. (Ardila, 2001).

La tención es el proceso a través del cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas de entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno (Ballesteros, 2002).

La atención es un mecanismo central de capacidad limitada cuya función primordial es controlar y orientar la actividad consciente del organismo conforme a un objetivo determinado (Tudela, 1992).

Es la toma de posesión por la mente, de un modo vívido y claro, de uno entre varios objetos o cadenas de pensamiento simultáneamente posible. Focalización y concentración de la conciencia son su esencia. Implica la retirada del pensamiento de varias cosas para tratar efectivamente otras. (William James, 1890).

En suma, la atención es el producto de una orientación seleccionadora de la conciencia hacia una cosa determinada, la cual deviene consciente con mayor claridad y precisión.

Por ello, se considera más bien que la atención viene condicionada entre la actividad del ser humano y la orientación de los procesos psíquicos, no obstante, implica más que una vigilancia elevada, una orientación selectiva de la percepción.

Finalmente la atención se caracteriza por, la selección de un reducido grupo de objetos, y que se expresa por el grado de orientación hacia uno en específico, distribuyéndose para que el sujeto pueda realizar una serie de funciones, manteniéndose con relativa constancia e influenciada bajo motivaciones en el transcurso del tiempo.

2.6 Atención voluntaria e involuntaria

La atención involuntaria es cuando nos dirigimos y nos concentramos en un objeto dado, sin haber establecido previamente un objetivo. Cuyo sustento fisiológico está dado por la fuerza del estímulo, el contraste entre ellos que se fortalecen a través de los contrastes, e incrementándose por la novedad del mismo, y que se influyen por las características singulares del sujeto (los intereses, necesidades, fatiga, experiencia).

La atención voluntaria se combina con esfuerzos de la voluntad y se centra en un objeto en particular, la cual vencerá la distracción provocada por los estímulos alternos. Mediante su ayuda participamos eficientemente en el contexto laboral y educativo.

Son condiciones importantes de la dirección y concentración intencionadas la elaboración de autoconceptos y apreciaciones del mundo, nuestros intereses y metas.

2.7 Trastorno de la Atención

- **Hipoprosexia:** disminución de la capacidad de atención pasiva y activa. Presente en el retardo mental y en la depresión.
- Aproxia: incapacidad de fijar la atención. Sucede en las intoxicaciones y las demencias.
- **Hiperprosexia:** excesiva atención sobre un estímulo determinado con incapacidad de responder a otros estímulos. Se presenta en el trastorno de pánico.
- **Perseveración:** tendencia a permanecer en una misma actividad con gran dificultad para cambiar a otro patrón de respuesta. Se debe a una alteración de la capacidad de desatender, observado en los pacientes con patología del lóbulo temporal. (Mantilla, 2006)

2.8 Trastorno de la actividad y de la atención

1. Trastorno de déficit de atención.

2. Síndrome de déficit de atención con hiperactividad.

Los trastornos hiperkinéticos (F90) son un grupo de trastornos caracterizados por:

- Comienzo temprano (por lo general durante los 5 primeros años de la vida).
- Combinación de un comportamiento hiperactivo y pobremente modulado con una marcada falta de atención y de continuidad en las tareas y porque estos problemas se presentan en las situaciones más variadas y persisten a lo largo del tiempo.
- Falta de persistencia en actividades que requieren la participación de procesos cognoscitivos.
- Tendencia a cambiar de una actividad a otra sin terminar ninguna, junto con una actividad desorganizada, mal regulada y excesiva.
- Las dificultades persisten durante los años de escolaridad e incluso en la vida adulta, pero en muchos de los afectados se produce, con el paso de los años, una mejoría gradual de la hiperactividad del déficit de la atención
- Descuidados e impulsivos, propensos a accidentes. Plantean problemas de disciplina por saltarse las normas, más que por desafíos deliberados a las mismas, por una falta de premeditación.
- Sus relaciones sociales con los adultos suelen ser desinhibidas, con una falta de la prudencia y reserva naturales.
- Son impopulares entre los niños y pueden llegar a convertirse en niños aislados.
- Frecuente presencia de un déficit cognoscitivo y retrasos específicos en el desarrollo motor y del lenguaje.
- Acompañan frecuentemente problemas de lectura o del aprendizaje.

2.9 Complicaciones secundarias: comportamiento disocial, antisocial y una baja estimación de sí mismo

Hay un considerable solapamiento entre la hipercinesia y otras formas de comportamiento anormal como el trastorno disocial en niños no socializados. Sin embargo, la evidencia más general tiende a distinguir un grupo en el cual la hipercinesia es el problema principal.

Los trastornos hipercinéticos se presentan en varones con una frecuencia varias veces superior a la que se presentan en el sexo femenino.

2.10 F90.0 Trastorno de la actividad y de la atención

Se satisface el conjunto de pautas de trastorno hipercinético, pero no se satisface el Incluye:

- 1) Trastorno de déficit de atención.**
- 2) Síndrome de déficit de atención con hiperactividad.**

Excluye:

Trastorno hipercinético asociado a trastorno disocial.

1) Trastorno de déficit de atención

El trastorno de déficit de atención se pone de manifiesto por una interrupción prematura de la ejecución de tareas y por dejar actividades sin terminar.

Los chicos cambian frecuentemente de una actividad a otra, dando la impresión que pierden la atención en una tarea porque pasan a entretenerse con otra (aunque estudios de laboratorio no demuestran con precisión un grado extraordinario de distracción sensorial o perceptiva). (Cadah, 2013)

Estos déficits en la persistencia y en la atención deben ser diagnosticados sólo si son excesivos para la edad y el CI del afectado.

2) Síndrome de déficit de atención con hiperactividad

Los rasgos cardinales son el déficit de atención y la hiperactividad. El diagnóstico requiere la presencia de ambos, que deben manifestarse en más de una situación (por ejemplo, en clase, en la consulta).

La CIE-10 requiere que el paciente presente al menos 6 síntomas de inatención, 3 de hiperactividad y 1 de impulsividad (6+3+1) que provoquen disfunción en al menos dos ambientes.

La hiperactividad implica una inquietud excesiva, en especial en situaciones que requieren una relativa calma. Dependiendo de las circunstancias, puede manifestarse como saltar y correr sin rumbo fijo, como la imposibilidad de permanecer sentado cuando es necesario estarlo, por una verborrea o alboroto o por una inquietud general acompañada de gesticulaciones y contorsiones.

El criterio para la valoración de si una actividad es excesiva está en función del contexto, es decir, de lo que sería de esperar en esa situación concreta y de lo que sería normal teniendo en cuenta la edad y el CI del niño. Este rasgo comportamental es más evidente en las situaciones extremas y muy estructuradas que requieren un alto grado de control del comportamiento propio.

Se trata de un síndrome más severo y menos frecuente que el definido por el DSM 5 (es más difícil cumplir criterios CIE-10 que DSM-5). Por lo tanto, utilizando los criterios diagnósticos de la CIE-10 un niño con síntomas severos de inatención, pero sin síntomas de hiperactividad o impulsividad, no recibiría el diagnóstico de TDAH, quedando sin detectar (falso negativo).

2.11 Trastornos del comportamiento y de las emociones de comienzo habitual: infancia y adolescencia

Según (urbano, 2006):

F90 Trastornos hipercinéticos.

F90.0 Trastorno de la actividad y de la atención.

F90.1 Trastorno hipercinético disocial.

F90.8 Otros trastornos hipercinéticos

.

F90.9 Trastorno hipercinético sin especificación

CORRIENTE PSICOLÓGICA	OBJETO DE ESTUDIO	CONCEPCIÓN ATENCIÓN	PRINCIPALES AUTORES, MODELOS
Estructuralismo	Contenidos de la mente o conciencia.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aspecto básico de la Percepción. ▪ Carácter selectivo. ▪ Claridad de conciencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wundt: Foco. ▪ Helmholtz: voluntaria vs involuntaria. ▪ Titchener: claridad de conciencia.
Funcionalismo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Funciones mentales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Selección de información (interés del individuo). ▪ Relación entre atención y conciencia. ▪ Tipos de atención: <ul style="list-style-type: none"> - sensorial vs intelectual. - refleja vs voluntaria. - inmediata vs derivada. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ William James.
Conductismo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conducta observable y objetiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conducta refleja. ▪ Reflejo de orientación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Watson: posturas y respuestas motoras relacionadas con la recepción estimular. ▪ Skinner: control de estímulo discriminativo sobre conducta particular.
Reflexología rusa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Carácter fisiológico y genético de la vida psíquica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reflejo de orientación: fenómeno característico de la atención involuntaria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sokolov: reflejo de orientación <ul style="list-style-type: none"> - es manifestación conductual de atención selectiva controlada fisiológicamente por sistema reticular activador ascendente. - papel de expectativa y novedad estimular. ▪ Luria: control atencional voluntario vs involuntario.

<p>Gestalt</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Estímulos poseen propiedades configuraciones suficientes para predecir la respuesta perceptual del organismo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ La atención no juega ningún papel. ▪ Se rompe vínculo entre percepción y atención. 	
<p>Psicología Cognitiva Teoría del Procesamiento de la Información (TPI)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mente como un sistema representacional y computacional que procesa y manipula información, de capacidad limitada. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atención determina información a procesar. 	<p>Shanon y Weaver (1949)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Modelos estructurales: filtro. ▪ Modelos de recursos o energéticos: distribución de recursos de procesamiento. ▪ Modelos de automaticidad. ▪ Atención como sistema de control.

Tabla 1. Resumen de las principales teorías y definiciones sobre la atención tomado de García Viedma (2006).

2.12 La atención como un proceso cognitivo

Según (Junquè y Barroso, 1995), la atención es definida como el proceso de control en el que se selecciona la información relevante y se desecha la no deseada con el fin de alcanzar objetivos.

De los procesos cognitivos que se originan en el cerebro la atención ocupa el lugar más central e importante, si algún mecanismo de la atención es afectado por alguna lesión o alteraciones funcionales como una patología psiquiátrica otros procesos cognitivos se pueden ver afectados tales como la percepción, la memoria o el lenguaje, por tanto, la atención es fundamental para el buen desarrollo de las actividades diarias.

El concepto de atención es relativamente nuevo en la neuropsicología a partir de observaciones clínicas en las que los trastornos conductuales producto de lesiones cerebrales, sugerían la existencia de un mecanismo neuronal que parece ser la base de los fenómenos atencionales.

La atención tiene aspectos cualitativos y cuantitativos que pueden ser medidos, parece existir acuerdo entre los psicólogos en que existen tres funciones básicas de la atención:

- Orientación hacia los estímulos sensoriales.
- Detección y selección de los estímulos relevantes.
- Mantenimiento del estado de alerta.

La atención es el producto de una orientación seleccionadora de la conciencia hacia una cosa determinada, por ello, se considera más bien que la atención viene condicionada entre la actividad del ser humano y la orientación de los procesos psíquicos.

La atención se caracteriza por, la selección de un reducido grupo de objetos, y que se expresa por el grado de orientación hacia uno en específico, distribuyéndose para que el sujeto pueda realizar una serie de funciones, manteniéndose con relativa constancia e influenciada bajo motivaciones en el transcurso del tiempo.

Si preguntáramos a cualquier persona qué entiende por atención nos daría distintas definiciones referentes a este proceso, al igual que ocurre con la totalidad de los constructos psicológicos. La atención la podemos considerar como el nivel de receptividad y responsividad que el sistema nervioso tiene en

un determinado momento ante los estímulos ambientales. La responsabilidad, hace referencia al responder y a la respuesta del sistema nervioso.

Para Arellano, (2008) la atención, no es un concepto unitario, se puede afirmar que a través de sus múltiples mecanismos, la atención facilita el procesamiento de los estímulos del medio.

2.13 Clasificaciones y tipos de atención

Existen muchos modelos que explican el proceso atencional, pero uno muy clarificador es el modelo de Sohlberg y Mateer que clasifica la atención en niveles:

- 1) Atención focalizada.
- 2) Atención sostenida.
- 3) Atención selectiva.
- 4) Atención alternante.
- 5) Atención dividida.

Clásicamente se ha distinguido entre tres tipos de atención. Podemos hablar de un mecanismo de atención dividida cuando se hace necesario distribuir los recursos atencionales entre varias tareas. (Mayas, 2008)

Hablamos de atención sostenida, cuando la atención se mantiene de forma constante a lo largo del tiempo sin que decaiga su actuación.

Finalmente, nos referimos a la atención selectiva, cuando los recursos mentales tienen que ser dirigidos y centrados en una u otra tarea de forma excluyente.

2.14 Procesos o mecanismos de funcionamiento implicados en la atención

- Procesos selectivos. - Se activan cuando el ambiente nos exige dar respuesta a un solo estímulo o tarea en presencia de otros estímulos o tareas diversas.
- Procesos de distribución. - Se ponen en marcha cuando el ambiente nos exige atender a varias cosas a la vez y no centrarnos en un único aspecto del ambiente.
- Procesos de mantenimiento o sostenimiento de la atención. - Es cuando la atención se centra en una tarea durante periodos de tiempo relativamente amplios.

Criterio de clasificación	Tipos de atención
Mecanismos implicados	Selectiva/Dividida/Sostenida
Objeto al que va dirigida la atención	Externa/Interna
Modalidad sensorial implicada	Visual/Auditiva
Amplitud/Intensidad con la que se atiende	Global/Selectiva
Amplitud y control que se ejerce	Concentrada/Dispersa
Manifestaciones de los procesos atencionales	Abierta/Encubierta
Grado de control voluntario	Voluntaria/Involuntaria
Grado de procesamiento de la información no atendida	Consciente/Inconsciente

Tabla 2. Resumen de los tipos de atención y sus clasificaciones sobre la atención tomado. (Gonzalez, 2017)

2.15 Atención interna o externa:

Se denomina así en la medida en que la capacidad de atención esté dirigida hacia los propios procesos mentales o a todo tipo de estimulación interoceptiva, o bien hacia los estímulos que provienen del exterior.

2.16 Atención voluntaria e involuntaria:

Está determinada por la actitud activa o pasiva, del sujeto hacia los estímulos. En la atención voluntaria es el sujeto quien decide el ámbito de aplicación de su capacidad atencional, mientras que la atención involuntaria o pasiva es el poder del estímulo el que atrae al sujeto.

2.17 Atención abierta y atención encubierta:

La atención abierta va acompañada de una serie de respuestas motoras y fisiológicas que producen modificaciones posturales en el sujeto; en la encubierta no es posible detectar sus efectos mediante la observación.

2.18 Atención dividida y atención selectiva o focalizada:

Esta clasificación viene determinada por el interés del sujeto. En la atención dividida son varios los estímulos o situaciones que entran en el campo atencional, en la atención selectiva el esfuerzo se dirige hacia un campo concreto en el que pueden incidir otros procesos psíquicos. Este tipo de atención se utiliza mucho como método de investigación de la eficacia del procesamiento simultáneo.

2.19 Atención visual y atención auditiva:

Una y otra están en función de la modalidad sensorial a la que se aplique y de la naturaleza del estímulo. La atención visual está más relacionada con los conceptos espaciales, mientras que la auditiva lo está con parámetros temporales.

2.19.1 Video juegos

Los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer imitador de viaje, destinado a la preparación de pilotos. (Balerdi, 2014). En 1962 apareció la tercera creación de ordenadores, reduciendo su tamaño y valor de modo drástica y al arrancar de allá la causa ha sido continuado.

En 1969 nació el microprocesador, que es una pequeña área producía superior contenido de investigación que los grandes ordenadores de los años 50. Es lo que constituye un núcleo de nuestros ordenadores, video juegos y calculadora.

2.19.2 Tipos de videos juegos

Si conforme a las actividades comerciales de los VJ es señal en firme cambio, podemos expresar que existe una cadena de juegos que tienen características comunes y que permiten archivar a los mismos en estante a las siguientes categorías:

Tipo de juego	Características	Modalidades
Arcade	Ritmo rápido de juego Tiempo de reacción mínimo Atención focalizada Componente estratégico secundario	Plataformas Laberintos Deportivos Dispara y olvida
Simuladores	Baja influencia del tiempo de reacción Estrategias complejas y cambiantes Conocimientos específicos	Instrumentales Situacionales Deportivos
Estrategia	Se adopta una identidad específica Solo se conoce el objetivo final del juego Desarrollo mediante órdenes y objetos	Aventuras gráficas Juegos de rol Juegos de guerra
Juegos de mesa	Cartas, ajedrez, etc. Pin pon, petacas, etc.	Trivial Pursuit
Otros juegos		

Tabla 3. Resumen de los tipos de videos juegos y sus modalidades sobre la atención tomado de (Etxeberria, 1998)

2.20 El uso educativo en los videojuegos

La manipulación de los vídeos juegos en la ayuda para diferentes aprendizajes y pasatiempo es efectiva, tal y como se demuestra en la posesión del uso de los problemas de educación, la colaboración para enmendar problemas, conocer cuestiones relacionadas con el colegio, las drogas, la familia, aspectos morales. (Etxeberria, 1998). Los vídeos juegos permiten desarrollar la motivación para la enseñanza de diversas materias como las matemáticas y las ciencias y el compuesto de conocimiento.

Una utilización significativa de los videojuegos en las aulas es el manejo de videojuegos que están diseñados y desarrollados, a partir del inicio, para poseer una componente educativa. (Zea, 2009)

En estos casos, el juego está deliberado para enseñar un contenido educativo específico y el videojuego se introduce para ayudar la motivación del alumno.

Los videojuegos provocan una sensación motivadora en el niño que le empuja a seguir interesado/a en el acto de jugar, gracias a ello podemos conseguir aprendizajes significativos e incrementar el rendimiento y la predisposición de los alumnos/as independientemente de los contenidos tratados en el videojuego.

2.21 Aspectos educativos – formativos favorecidos por los videojuegos

Según (Domínguez, 2016) éstas serían las temáticas en las que ayudarían los videos juegos a los niños:

- Aprovechamiento del binomio lúdico-educativo.
- Adquisición de habilidades y/o destrezas para la resolución de problemas.
- Socialización y cooperación.
- Aumento de la concentración.
- Autonomía personal
- Cercanía maestra/a-alumno/a.
- Una herramienta “multitarea” y “multitarea”.
- Capacidad de interacción.
- Asimilación e interconexión de contenidos.
- Desarrollo de valores.
- Simulación de situaciones.
- Mejora en la toma de decisiones.
- Feedbacks inmediatos.
- Autocontrol. (Competencia de autonomía e iniciativa personal)
- Habilidades psicomotrices. (Competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico)
- Toma de decisiones. (Competencia de autonomía e iniciativa personal)
- Gestión de recursos. (Competencia para aprender a aprender)
- Aprendizaje de contenidos multidisciplinar. (Todas las competencias)
- Valores morales y sociales. (Competencia emocional)
- Resolución de problemas. (Todas las competencias)
- Responsabilidad. (Competencia Emocional y Competencia Social y ciudadana)
- Gestión de recursos. (Todas las competencias)
- Autonomía. (Competencia de autonomía e iniciativa personal)
- Sociabilización. (Competencia de autonomía e iniciativa personal)
- Simulación. (Competencia de autonomía e iniciativa personal)
- Contenidos multidisciplinares. (Todas las competencias)
- Aprendizaje bidireccional.

- Motivación.
- Aprendizaje significativo.
- Desarrollo de la socialización.
- Concentración.
- Mejora del razonamiento deductivo.
- Aumento de la creatividad y la imaginación.
- Autonomía personal.
- Trabajo en equipo.
- Coordinación.
- Aprendizaje multidisciplinar y asimilación de contenidos.
- Aumento de la psicomotricidad.

2.22 Procesos atencionales inmersos en los videos juegos que utilizan los niños y las niñas en sus tiempos libres

Al parecer, jugar videojuegos y ver la televisión tienen la misma relación con este problema, aun cuando los videojuegos son considerados una actividad menos pasiva.

Según Anderson, Shibuya, Swing, Bushman, Sakamoto, & Saleem (2010) los videojuegos, al igual que la televisión, están relacionados a problemas de atención. Presentan la misma fuerza que la televisión respecto al pronóstico de problemas de atención.

De cualquier forma, el estudio no prueba que los videojuegos sean una causa directa de problemas de atención; es probable que los niños con capacidad de concentración limitada sean más propensos a tomar un control de videojuego que un libro, por ejemplo.

La relación entre los videojuegos y la atención es, probablemente, una vía de dos sentidos, dijo Swing, pues no le sorprendería que los niños con problemas de atención se vean más atraídos a esos medios, y estos medios aumentan los problemas de atención, dijo.

Swing y sus colegas estudiaron a más de 1,300 niños de tercero, cuarto y quinto de primaria durante poco más de un año. Los investigadores preguntaron tanto a los niños como a los padres cuántas horas por semana pasaban viendo televisión y jugando videojuegos, y estudiaron la capacidad de concentración de los niños según las conjeturas de sus profesores.

Estudios previos han investigado el efecto de la televisión o de los videojuegos en los problemas de atención, pero no ambos. Swing y sus colegas lograron mostrar, por primera vez, que ambas actividades tienen una relación similar en los problemas de atención.

El doctor Shawn Green, quien trabaja en el departamento de psicología en la Universidad de Minnesota, en Minneapolis, señaló que el estudio no distingue entre el tipo de atención requerido para sobresalir en un videojuego y el requerido para sobresalir en la escuela.

"Un niño que es capaz de jugar un videojuego por horas obviamente no tiene un problema general de atención", dijo Green, quien ha investigado videojuegos, pero no participó en el estudio mencionado.

"La pregunta es por qué pueden poner atención a un juego, pero no a asuntos de la escuela y qué experiencias ofrecen los juegos que no se emplean en los modelos escolares".

Los expertos han sugerido que los programas de televisión actuales son tan emocionantes y activos que hacen que la lectura y el trabajo de la escuela luzcan aburridos si se comparan, y el estudio sugiere que lo mismo podría aplicar con los videojuegos.

Pero esto no queda claro en el estudio pues Swing y sus colegas no estudiaron los juegos específicos que jugaban los niños.

"No logramos diferenciar entre juegos educativos y no educativos y violentos y no violentos", dijo Swing, y agregó que el impacto de distintos tipos de juegos en la atención es un tema de investigación futura.

Los niños no son los únicos

El estudio también sugiere que también los adultos pueden ver su atención alterada debido a los videojuegos.

Además de encuestar a niños de primaria, los investigadores estudiaron a 210 estudiantes universitarios para analizar su uso de videojuegos y televisión y la forma en la que estos medios afectaban su concentración. Los estudiantes que veían más de dos horas de televisión o pasaban ese tiempo jugando videojuegos, tenían el doble de posibilidades de desarrollar problemas de atención.

Estos problemas pueden ser el resultado de algo acumulativo en mucho tiempo o algo que ocurre en una etapa de la vida y permanece con la persona por siempre, dijo Swing. “De cualquier forma, hay implicaciones que nos impulsan a reducir el tiempo que pasan los niños frente a la televisión o jugando videojuegos”.

La Academia Estadounidense de Pediatría, organización líder en pediatría y la encargada de la publicación *Pediátricas*, recomienda a los padres limitar el tiempo “frente a las pantallas”, incluyendo el tiempo que los niños pasan jugando videojuegos y juegos en la computadora, a menos de dos horas por día.

Por su parte, Green dice que el tiempo que los niños pasan jugando videojuegos debería ser cuestión de sentido común y debería fijarse según el juicio de los padres. “Un límite como el de dos horas es completamente arbitrario”, dijo. “Los niños son individuos, y lo que tenga sentido para uno no necesariamente funcionará para otro”.

La APA (American Psychological Association) considera que las investigaciones demuestran que existe una correlación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior de los niños.

El uso de videojuegos violentos en edades tempranas, en un tiempo prolongado y de tipos estratégicos violentos, influye en las conductas de agresión física, verbal y la ira de los niños.

2.23 Desarrollo de los procesos atencionales

Los problemas atencionales preocupan a familias y profesorado, en general y especialmente en algunas etapas educativas (educación primaria y educación secundaria obligatoria). De hecho, hoy en día son muy frecuentes los problemas de aprendizaje debidos, principalmente, a déficits atencionales específicos de estudiantes con dificultades de aprendizaje (DA) o a problemas de atención propios de los alumnos con TDAH (trastorno por déficit de atención con o sin hiperactividad).

Atención es el mecanismo implicado directamente en la recepción activa de la información. Ahora bien, para que los mecanismos atencionales se pongan en marcha, se potencien y puedan ser regulados por el propio sujeto, es necesario que éste utilice determinados procedimientos, relacionados con las denominadas estrategias atencionales, cuya importancia educativa es manifiesta desde que se comprobó que se pueden mejorar y modificar a través de la práctica.

Lo cierto es que imaginar un niño que tenga unas horas para leer o trabajar en sus tareas sin recibir constantes interrupciones, parece una quimera propia de otra época.

El proceso atencional de los niños y niñas en edades de 6 a 11 años se ve afectado en cuanto provoca un distanciamiento con su familia y con los estudios producto del uso no controlado de los videojuegos por parte de las personas que los tienen bajo sus cuidados.

Moncada-Jiménez, (2005) manifiestan que una de las mayores preocupaciones para los padres/madres, es el rendimiento académico de sus hijos. Mossle, Kleimann, (2010) refieren que la evidencia actual ha indicado que el uso y abuso de la tecnología puede perjudicar el rendimiento escolar.

En el meta análisis de Cummings y Vandewater,(2007) se ha encontrado que los niños que son asiduos usuarios de videojuegos leen un 30% menos que los niños que no los utilizan, refieren que el 34% dedica menos tiempo a hacer sus deberes escolares al compararlos con niños que no juegan videojuegos.

Se realizó una extensa revisión literaria y se han seleccionado investigaciones experimentales de las cuales se utilizó la que hace énfasis en los efectos positivos y negativos de los videojuegos en niños.

Esta investigación científica sistemática es escasa y en ocasiones contradictoria, ya que en algunas se asocia el exceso de juego con efectos sociales y psicológicos negativos, como el aislamiento y la agresividad; y en otros el aprendizaje y reaprendizaje motor y la tenacidad para enfrentar situaciones de la vida real es muy útil.

2.24 Síntomas de la adicción a los videojuegos en los niños y niñas:

1. Crea un mundo propio y se recrea en él.
2. Dentro de su hogar se aísla de su familia.
3. Ya no mira televisión.
4. No respeta de ninguna manera los horarios.
5. Tiene problemas con los estudios.
6. No come cuando el cuerpo se lo pida sino cuando el juego haya terminado.
7. La única limpieza que realiza es la de su computador.
8. Utiliza el celular con exceso de tiempo en ver los videojuegos.

3 Marco Metodológico

El presente trabajo de titulación se realiza bajo la metodología de investigación científica de sistematización de experiencias prácticas, como requisito previo para la obtención del título de tercer nivel como Psicólogos.

Según Oscar Jara, (1994) la sistematización de experiencia es un proceso que nos indica como sistematizar experiencias vividas: La palabra sistematización, utilizada en diversas disciplinas, “se refiere principalmente a clasificar, ordenar o catalogar datos e informaciones. Es la noción más común y difundida de este término”.

Sin embargo, en el campo de la educación popular y de trabajo en procesos sociales, lo utilizamos en un sentido más amplio, referido no sólo a datos o informaciones que se recogen y ordenan, sino a obtener aprendizajes críticos de nuestras experiencias. Por eso, no decimos sólo “sistematización”, sino “sistematización de experiencias”.

- Las experiencias son procesos históricos y sociales dinámicos: están en permanente cambio y movimiento.

Las experiencias son procesos complejos: intervienen una serie de factores objetivos y subjetivos que están en interrelación:

- a) Condiciones
- b) Situaciones
- c) Acciones
- d) Reacciones.
- e) Resultados
- f) Percepciones, interpretaciones, intuiciones y emociones
- g) Relaciones

La experiencia sistematizada se llevó a cabo con los niños de 6 a 11 años que asisten a la Fundación NURTAC (Nuevo rumbo de técnicos administrativos comunitarios) del sector “Ciudad Perdida”.

Definiciones de otros autores de Sistematización de experiencia.

- Sergio Martinic, (2002) considera como la construcción ordenada de la experiencia, que es un proceso reflexivo para ordenar los procesos, los resultados de un proyecto, las dimensiones que pueden explicar el curso que asumió el trabajo realizado.

- Por otra parte, Cadena (2005) la considera como un proceso participativo, en la Educación Popular, de creación de conocimientos teórico-prácticos, desde y para la acción de transformación, entendida como la construcción de la capacidad protagónica del pueblo.

3.1 Generación de conocimiento mediante la sistematización de experiencia

Jara (2010) Nos habla de la sistematización de experiencia como un proceso de reflexión, como una interpretación crítica sobre la práctica y desde la práctica, que se realiza con base en la reconstrucción y ordenamiento de los factores objetivos y subjetivos que han intervenido en esa experiencia, para extraer aprendizajes y compartirlos.

La sistematización de experiencia es importante porque sirve para la construcción de una reflexión en la que triangula lo que dice la teoría con lo que se evidencia en la vida real, el aprendizaje que se obtuvo del proceso podrá servir para practicas o investigaciones similares, para que se dé una buena sistematización se debe tener claro el objetivo, objeto y el eje, el mismo que servirá como punto de partida para realizar una correcta sistematización.

Para Jara (2010) la sistematización de experiencia es un proceso enriquecedor ya que se puede describir todo lo que se ha vivido ya que se pone en práctica todo lo enseñado en aulas, esta modalidad permite que los estudiantes den su punto de vista de una manera crítica y reflexiva.

3.2 Aspectos contextuales que influyen en el proceso de sistematización

Es necesario que el niño tenga el apoyo de su familia, y un espacio adecuado en donde pueda realizar sus tareas ya que ayudara a que el niño desarrollo un proceso educativo adecuado.

El interés por estudiar los procesos atencionales dentro del entorno familiar de estos niños aficionados a los videojuegos surge de la experiencia vivida con aquellos niños que presentan dificultades en su rendimiento escolar y con sus relaciones familiares. Se desea saber cuál es el aporte de los videojuegos y de las familias para que los niños puedan tener un buen desempeño escolar y familiar.

Nuestro abordaje fue realizado lunes a jueves, con la coordinadora de la fundación la cual tuvo un papel importante en nuestra intervención pues era el medio para el análisis de los niños con dificultades en la institución.

3.3 Plan de sistematización

Tabla 4. Plan de sistematización.

Experiencia sistematizada	Análisis de las principales problemáticas sobre la atención en estudiantes a causas de los videojuegos
Eje de sistematización	¿Cuáles son los procesos atencionales que se presentan en los niños y niñas de 6 a 11 años, aficionados a los videojuegos?
Objetivos de la sistematización	Identificar los procesos atencionales en los niños y niñas de 6 a 11 años, aficionados a los videojuegos
Fuentes de información	<ul style="list-style-type: none">• Memoria técnica de las practicas• Bitácora de actividades diarias y registro de campo• Entrevista con padres/madres, y encargados de la Fundación. NURTAC• Aplicación de instrumentos técnicos: ff-sil, apgar familiar, VAK escolar, figura humana, neuropsi• Ficha de Diagnostico

Fuente: Elaboración propia

3.4 Justificación de la sistematización

Esto plantea las siguientes fases: el levantamiento diagnóstico, diseño e intervención en los niveles de promoción, prevención, diagnóstico, monitoreo, seguimiento y evaluación, desde la metodología investigación acción participativa.

Desde la perspectiva de los proponentes, podre poner en práctica el dominio científico de elementos culturales, el estudio de la realidad subjetividad y el análisis de la participación familiar, para generar cambios en las conductas de los niños con dificultades en la atención debido a la utilización de los videojuegos.

3.5 Procedimiento de sistematización

Para el procedimiento de la sistematización de experiencias prácticas es importante establecer las actividades que responden a las fases de recuperación de la experiencia, reflexión crítica y elaboración del trabajo de titulación. La Tabla a continuación expone la información necesaria:

Tabla 5. Procedimiento seguido para la sistematización.

	ACTIVIDAD	PARTICIPANTES	FECHA
Recuperación del proceso	Identificación del tema y diseño del perfil de investigación	Roberto Antonio Molina Ylláñez Carlos Alberto Murillo Mendoza	28/05/2019
	Entrevista con las familias	Roberto Antonio Molina Ylláñez Carlos Alberto Murillo Mendoza	30/05/2019
	Aplicación de Instrumentos técnicos a los participantes de la fundación	Carlos Alberto Murillo Mendoza Roberto Antonio Molina Ylláñez	3/06/2019
	Aplicación de Instrumentos técnicos a las familias y niños	Carlos Alberto Murillo Mendoza	05/06/2019
	Taller Árbol de Problemas	Roberto Antonio Molina Ylláñez Carlos Alberto Murillo Mendoza	28/05/2019 30/05/2019
Reflexión crítica	Recopilación de los resultados de los Instrumentos aplicados		22-06-2019
	Reflexión analítica de la información recogida conforme al eje establecido		08-07-2019
Elaboración del producto final	Redacción de la revisión literaria		01-07-2019
	Realización del diseño metodológico		8-07-2019
	Narración y reflexión crítica del proceso vívido		22-07-2019
	Desarrollo de conclusiones y recomendaciones		05-08-2019

Fuente: Elaboración de los autores

3.6 Fortalezas y debilidades

- **Fortalezas**

Participación y colaborativa de los integrantes de la fundación y las familias y los niños.

El contar con una guía de sistematización ayudo para poder realizar de manera eficaz este trabajo.

La apertura favorable por parte de la Fundación NURTAC para poder realizar este proceso.

Los padres de familia nos permitieron trabajar con sus hijos y entrar en sus hogares esto permitió que se trabajara con los niños para generar el conocimiento.

Instalaciones de la Fundación disponibles para trabajar actividades en grupo con familias y niños.

- **Debilidades**

El exceso de tareas escolares dificultaba al momento de realizar alguna actividad a los niños.

Existen muchos distractores y no se lograba tener una atención completa del niño.

4 Recuperación del proceso vivido

4.1 Descripción de la experiencia

En este apartado se mencionará las principales actividades que se realizaron, para desarrollar el eje planteado en el presente trabajo de sistematización, estas actividades aportarán para la realización de la reflexión crítica.

El día 28 de mayo del presente año se asistió a la primera reunión en la fundación.

El día miércoles 29 de mayo del presente año acordamos a establecer los horarios donde se acordó el horario de lunes de 10h00 a 13h00 y de martes a jueves de 8h00 a 14h00.

El día 6 de junio nos reunimos en la fundación NURTAC donde planificamos las actividades a realizar en nuestro siguiente encuentro con los niños.

El día 9 de junio seguimos en el proceso de familiarización donde se realizaron entrevistas a las familias donde nos dieron información de las conductas de los niños.

El 7 de julio con la asistencia de los padres estos expusieron sobre las dificultades que presentan sus hijos y los demás miembros de la familia con los videojuegos en casa. Se contó con la participación de los coordinadores de la Fundación NURTAC y la directora del proyecto “niñez Positiva”.

Conclusiones sobre los resultados de los instrumentos aplicados:

Entrevista semiestructurada.- Los datos proporcionados nos indican homogeneidad en el desarrollo general social, acceso insuficiente a los servicios de salud, seguridad pública, falta de plazas de empleo de estas familias del sector destacando que cada familia tiene su particularidad interna en cuanto a educación de los padres y madres de familia que es mínima y aspectos motivacionales bajos para su superación personal.

FF-SIL.- Nos indica características de familias moderadamente funcionales y familias con disfuncionalidad.

Apgar familiar.- Aquí se obtuvo entre los entrevistados tres rasgos bien definidos: Función familiar normal, Disfunción familiar leve y disfunción familiar moderada.

Figura Humana.- Los niños demostraron cierta destreza, colaboración y calma al momento de realizar el dibujo por tanto no se notó tensión en ellos, manifestando además que es una actividad que les gusta realizar.

Neuropsi.- Este instrumento fue un tanto complejo aplicarlo porque los niños demostraron cierto grado de aburrimiento al contestar los diferentes ítems que para ellos fue nuevo y sus resultados fueron bastantes bajos en cuanto a la atención (selectiva, sostenida y de control atencional) y la memoria (de trabajo, a corto y largo plazo que es lo que mide esta evaluación neuropsicológica).

Vak escolar.- Aplicado a los profesores reflejo cómo se maneja el niño dentro de su aula en forma integral teniendo cada niño su particularidad en su manera de aprender los conocimientos impartidos por el maestro: unos visualmente otros auditivamente y otros de manera kinestésica, además, nos indicaron los maestros la falta de colaboración de los padres de familia en cuanto no mandan regularmente a los niños a recibir las enseñanzas y no se preocupan mayormente de sus hijos, en ciertos casos no los mandan con los uniformes del día.

En la tabla siguiente, señalamos todas las actividades realizadas:

4.2 Reconstrucción del proceso vivido

Tabla 6. Reconstrucción del proceso vivido en la sistematización.

Fecha	Actividades	Participantes	Objetivos	Métodos	Resultados	Contexto
23/05/19	Socialización del proyecto.	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Delimitar el lugar de Prácticas. Fijar horarios.	Capacitación Interna	Asignación de lugar de Prácticas.	Predisposición de los actores principales
29/05/19	Ingreso al lugar asignado.	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	-Conocer el lugar asignado para desarrollar las respectivas prácticas. -Socialización de proyecto -Fijar Horarios.	Exploratorio. -Expositivo.		Predisposición de los actores principales
1/06/19	Ingreso a la FUNDACIÓN	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	-Conocer el sector. -	Exploratorio	-Conocimiento del Sector -.	Predisposición de los actores principales
02/06/19	Ingreso a la FUNDACIÓN.	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Identificar a los casos de atención.	Exploratorio Expositivo	-Se identificó y se socializó el proyecto a las familias	Predisposición de los actores principales
06/06/19	Planificación	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Planificar actividades a realizar	Exploratorio	-Se planifico las actividades a realizar con la comunidad	Predisposición de los actores principales

08/06/19	Aplicación del documento Consentimiento informado.	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Explicar y Aplicar consentimiento Informado	-Explicativo -Aplicativo	Se Explicó y Aplico el Documento de Consentimiento Informado.	Predisposición de los actores principales
09/06/19	Entrevistas	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Entrevistar a las personas representativas	Participativo	Se entrevistó y se obtuvo la información necesaria de la historia del sector.	Predisposición de los actores principales
13/06/19	Planificación de actividades a realizar	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Planificar y convocar a los actores claves para realizar en el próximo encuentro.	Exploratorio	Se planifico la actividad y se convocó a las personas asignadas para el siguiente encuentro.	Predisposición de los actores principales
16/06/19	Aplicación de entrevistas Semiestructuradas	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza.	Aplicar entrevistas semiestructuradas para conocer las problemáticas que	Participativa	Se aplicó las entrevistas y se obtuvo la información para conocer las posibles problemáticas que predominan	Predisposición de los actores principales
20/06/19	Planificación	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Planificar para el futuro encuentro.	Exploratorio.	Se planificó y convocó a los líderes comunitarios para la futura actividad.	Predisposición de los actores principales

22/06/19	Mapeo Comunitario	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza.	Realizar en conjunto con los padres/hijos que nos permitirá Conocer las potencialidades y debilidades de los niños	Participativa	Se realizó el mapeo comunitario	Predisposición de los actores principales
23/06/19	Aplicación de Encuestas.	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Aplicar encuestas a diferentes moradores para identificar las problemáticas que predominan en el sector.	Participativa	Se aplicó las encuestas a cierta cantidad de personas para así identificar las problemáticas que predominan en el sector.	Predisposición de los actores principales
29/06/19	Aplicación de Instrumentos Técnicos.	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Aplicar de los instrumentos técnicos	Explicativo	Se aplicaron los instrumentos técnicos	Predisposición de los actores principales
07/07/19	Ficha Psicodiagnóstica.	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Recabar información para el llenado de la ficha Psicodiagnóstica comunitaria del sector	Exploratorio	Se recabó información del Psicodiagnóstico	Predisposición de los actores principales
20/07/19	Plan de acción	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Convocó a los encargados de la enseñanza para determinar	Participativo	Se realizó el plan de acción a realizar	Predisposición de los actores principales

			estrategias de aprendizaje			
21/07/19	Ficha Psicodiagnóstico	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Recabar información para el llenado de la última parte de la ficha Psicodiagnóstico que será el Psicodiagnóstico situacional del problema.	Exploratoria	Se recabó la información para el llenado de la ficha	Predisposición de los actores principales
03/08/19	Devolución	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Cumplir con el plan de acción establecido	Explicativa	Se cumplió con el plan de acción sobre el tema que más sobresale.	Predisposición de los actores principales
4/08/19	Devolución	Roberto Antonio Molina Yllánez Carlos Alberto Murillo Mendoza	Realizar un cierre de prácticas con los miembros de la fundación y padres/madres	Explicativa	Se realizó una actividad como cierre de prácticas.	Predisposición de los actores principales

5 Reflexión crítica

El presente trabajo de sistematización pretende evaluar la efectividad de la metodología utilizada para identificar los procesos atencionales en niños y niñas de 6 a 11 años, aficionados a los videojuegos, usuarios de la Fundación NURTAC.

La evaluación psicológica de cualquier tipo de problemática requiere habilidad por parte del Psicólogo y el desarrollo previo de habilidades o destrezas comunicativas, interpretativas, analíticas y el conocimiento de manera general de las diferentes técnicas de evaluación, así como la correcta aplicación de los test.

El contexto donde se realizó el proceso de evaluación psicológica es el siguiente: Institución: NURTAC, Dirección: Calle "A" entre la cuarenta y cuatro y la cuarenta y cinco. NURTAC significa: Nuevo rumbo de técnicos administrativos comunitarios. Ubicación del sector donde se da la experiencia: Rosendo Avilés y la 50, este sector queda a 10 cuadras de la fundación NURTAC, se lo conoce como ciudad pérdida.

Características del sector ciudad pérdida: Poseen servicios básicos: Agua y energía eléctrica, no hay alcantarillado ni telefonía convencional, las viviendas son de construcción mixta (madera y cemento) y muy pequeñas, las calles son de concreto. Alrededor del sector encontramos: Escuela y colegio fiscal, un subcentro de salud pública, un UPC, cuatro líneas de servicio urbano de transportación pública: 94 – 79 – 41 – 7, una línea de taxi amigo (de color) y tricimotos.

No existe un mercado formal donde realicen las compras para preparar sus alimentos, en su lugar hay una calle donde venden estos productos y pequeñas tiendas y carretillas ambulantes que los ofrecen así como pequeñas panaderías. Las familias beneficiarias, del sector callejón de Rosendo Avilés y la 50 a orillas del estero salado, viven en condiciones de extrema pobreza. La mayoría de las madres de familia reciben el bono solidario y unas pocas el bono de extrema pobreza. Se observan niños desnutridos y con ropa humilde. En el sector hay dos locales que tienen entre 5 y 6 máquinas de videojuegos cada una y dos máquinas tragamonedas, donde niñas y niños acuden a jugar con la esperanza de ganarse un premio en moneditas, la jugada en la máquina les cuesta \$ 0,25 ctvs. Las máquinas siempre están llenas. Los padres de familia sobreviven económicamente de la recogida de cangrejos en el manglar lo cual les reporta entre \$ 15 y 20 dólares diarios con lo cual mantienen a sus familias.

Las madres de familia en su mayoría se dedican a cuidar a sus hijos en sus casas. Padres y madres de los niños no poseen celulares de alta gama ni computadoras por tanto los únicos videojuegos que conocen estos niños son las dos máquinas que existen en el sector. La mayoría de los padres y madres solo tienen educación básica. El sector no brinda mucha seguridad a sus habitantes y visitantes. Existen vendedores y consumidores de drogas especialmente la H.

En segundo lugar se presenta el cuestionamiento de por qué sistematizar los procesos atencionales en niños y niñas de 6 a 11 años aficionados a los videojuegos; la respuesta llegó cuando al hacer las visitas domiciliarias en diferentes horas de la tarde, los niños no se encontraban en sus hogares haciendo tareas; Los padres o madres no brindaban explicación clara, y algunos decían “creo está jugando por ahí”; fue esto lo que nos motivó a hacer un recorrido más detallado del sector, y observar a niños y niñas jugando en las maquinitas. Además cuando entrevistamos a los padres en la Fundación nos comunicaron que los maestros indicaban que los niños permanecen distraídos en clase.

5.1 Análisis y reflexión

Para llevar a cabo este proceso de sistematización de Experiencia, esta vivencia nos permitió poder analizar mediante sus realidades las problemáticas que tienen los niños en cuanto a la atención por mantener el tiempo en videojuegos y cómo estos pueden incidir en sus conductas y la sociedad.

En este proceso inicialmente se estableció una adecuada relación con estas familias para la generación de conocimientos en conjunto a las teorías ya señaladas y lograr este análisis, fue necesario la aplicación de varios instrumentos, más las técnicas cualitativas aprendidas a lo largo de la carrera y nuestro respectivo diario de campo.

La recolección de esta información fue trabajada a lo largo del proyecto, como resultado en las entrevistas semiestructuradas, según nuestra percepción tenían características y comportamientos de personas con necesidades educativas especiales no asociadas a una discapacidad.

Las experiencias vividas ayudaron a adoptar estrategias oportunas para llevar a cabo el proyecto, las familias se muestran predispuestas a participar en las diferentes actividades asignadas.

Como en todo trabajo en campo se tuvo algunas dificultades, pero los padres y madres de familia colaboraron, sabiendo que el trabajo realizado redundará en beneficio de sus hijos y de ellos mismos. Conocen de la importancia del

acompañamiento de sus hijos y de la regulación de los videojuegos pero no saben cómo hacerlo.

5.2 Lecciones aprendidas

En el desarrollo de las prácticas se aprendió que si bien es cierto es necesario un espacio adecuado para las actividades y para entrevistar a los usuarios, la realidad es otra y debemos adaptarnos, tratando siempre de obtener lo mejor de todo, siempre considerando a los usuarios con respeto y dignidad.

Otra de las lecciones aprendidas fue que a pesar del tiempo que tuvimos para las prácticas y para la sistematización de las mismas, las familias se comprometieron y aunque hubo ausencias también compromisos para trabajar en beneficio de la comunidad.

Entre las lecciones que aprendimos durante estas prácticas, se puede decir que a nivel metodológico experimentamos de primera mano el quehacer del psicólogo y su rol en la comunidad.

6 Conclusiones y recomendaciones

6.1 Conclusiones teóricas

- La participación de la comunidad se da por la responsabilidad y compromiso social de los estudiantes que están encargados de la recolección de información vital en el proceso diagnóstico, así como también de las autoridades de las instituciones que se vinculan en el proyecto de Intervención Comunitaria
- Se evidencia el bajo nivel de comunicación por parte de los padres y madres, descuidando la estimulación para el desarrollo del afecto que todo niño necesita. A través de la evaluación con el APGAR familiar, se evidenció que los miembros de la familia perciben disfuncionalidad en las mismas; falta de cuidado, de comunicación y de asumir roles. De acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotsky todo niño necesita de una persona que lo guíe en el desarrollo, en este proceso se evidencia el bajo nivel de acompañamiento y ayuda de los padres/madres.
- Debido a la baja calidad de la comunicación familiar y el poco establecimiento de límites en la interacción se ve reducido el aprovechamiento escolar ya que no se estimula la atención en la dinámica socio familiar.

- Con la aplicación del test VAK para identificar los estilos de aprendizaje de los usuarios, se evidenció que prefieren aprender de manera visual, pero en el contexto escolar las diferencias marcadas en niños y niñas no permiten o facilitan a las docentes el potenciar procesos psicológicos atencionales para el desarrollo integral, desde sus particularidades, debido a la falta de recursos tecnológicos.

6.2 Conclusiones prácticas

- La implementación de este tipo de intervención tiene un gran impacto a nivel familiar y en el tiempo en la sociedad, por la generación de experiencias y nuevos conocimientos que les servirá para la progresiva mejora de los diferentes programas que se vayan generando.
- Se logró evidenciar mediante la experticia de la vinculación con la comunidad, cuáles son las problemáticas a nivel local en las que se encuentran sumergidas.
- La vinculación con la comunidad nos permitió la adquisición de nuevos conocimientos, también nos permitió poner en práctica los adquiridos en la carrera, y de esta manera poder responder a nuestra pregunta eje.

6.3 Recomendaciones

- Se recomienda que al inicio del proceso de titulación se establezcan clases donde se explique a mayor profundidad cómo desarrollar una sistematización de experiencias de manera idónea, con ejemplos reales, en el campo de la administración de la facultad de psicología.
- Se recomienda a la Facultad que previo a la ejecución del proyecto se realicen los instrumentos y planificaciones para de esta manera evitar contratiempos.
- Se recomienda a las docentes y padres/madres realizar de manera clara y precisa actividades para estimular la atención de manera integral a través de ejercicios lúdicos en los que se deben involucrar. A falta de la tecnología deben desarrollar la creatividad y potenciar con otro tipo de ejercicios la imaginación en los niños y niñas.
- Adecuar el espacio/lugar de estudio que evite la dispersión de la atención.

- La Fundación NURTAC debe continuar acogiendo y evaluando niños con problemáticas de atención para contribuir en su desarrollo escolar en su esfera educacional.

BIBLIOGRAFÍA

- (APA), A. P. (2010). Principios Éticos de los Psicólogos y Código de Conducta. Obtenido de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/comite_etica/Codigo_AP
- APA. (2013). Trastornos específicos del aprendizaje . En Guía de los criterios diagnósticos del DSM5 (págs. 38-447). MASO.
- Arancibia, V., Herrera, P., & Strasser, K. (2007). Teorías conductuales del aprendizaje. En Manual de Psicología Educacional (págs. 48-334). Chile: editorial ediciones U.C.
- Bravo Valdivieso, L. (1990). Psicología de las dificultades del aprendizaje. En L. B. Valdivieso, Psicología de las dificultades del aprendizaje (págs. 121-123). Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Díaz, S. L. (2006). Dificultades de Aprendizaje. En Identificar las causas de las Dificultades de Aprendizaje (págs. 30-42). Lima: cesip.
- Gómez, E., & Guardiola, J. (2014). Hacia un concepto interdisciplinario de la familia. Justicia Juris vol.10 N. 1, 16-20.
- Ison, M. S. (2004). Características familiares y habilidades sociocognitivas en niños con conductas disruptivas. Revista Latinoamericana de Psicología , 257-268.
- Jara, O. (2001). Dilemas y desafíos de la sistematización de experiencias. Centro de estudios y publicaciones Alforja.
- Mamani, A., Pinto, S., & Torpo, R. (Marzo de 2012). Repositorio de la Universidad Católica de Bolivia "San Pablo". Obtenido de Teoría de Vygotsky: <http://www.bibvirtual.ucb.edu.bo/opac/Search/Results?lookfor=teoria+de+vygotsky&type=AllFields&filter%5B%5D=format%3A%22Tesis%22>
- Mateos, R. M. (2009). Dificultades de Aprendizaje. Revista de los psicólogos de la educación, 13-19.
- Palacios, G. M. (2008). Cap.2 estructura familiar. En Influencia del ambiente familiar en el desarrollo cognitivo del niño de preescolar: propuesta de un taller (págs. 37-96). México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Romero Pérez, J. F., & Lavigne Cerván, R. (2005). Dificultades en el aprendizaje Unificación de criterios diagnósticos volumen 1. Málaga: Junta de Andalucía y Consejería de Educación Dirección General de Participación y Solidaridad Educativa.

- Unday, D., & Valero, A. (2017). Sistematización de experiencias como método de investigación. *Gac Méd Espirit*, 1-6.
- UNESCO. (10 de Diciembre de 1948). UNESCO. Obtenido de http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=26053&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- UNESCO. (2016). Descubriendo el aporte y significado de la sistematización de experiencia educativas. Lima: CARTOLAN E.I.R.L.
- Unidos, D. s. (2008). Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Estados Unidos: NIMH. instituto nacional de la Salud mental .
- Vargas Contreras, M. M. (2014). La familia y su influencia en el proceso de aprendizaje del adolescente de telesecundaria. Mexico .
- Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación 2012, nº 21, pp. 43-49 © Copyright: 2012 Edición Web: 1988-2041 (www.retos.org). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136(2), 151.

ANEXOS



Universidad de Guayaquil

ANEXO 4

FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA
UNIDAD DE TITULACIÓN

Guayaquil, 16 de Agosto del 2019

Sr. MSC.
LUIS ALVARADO SÁNCHEZ
DECANO (E)
FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
CIUDAD.-

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación en modalidad Sistematización de Experiencia, Título: **PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 11 AÑOS, AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS. FUNDACIÓN NURTAC-GUAYAQUIL.** de los estudiantes ROBERTO ANTONIO MOLINA YLLÁNEZ y CARLOS ALBERTO MURILLO MENDOZA, indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que la estudiante está apta para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,

Mg. Evelin Torres Ronquillo

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

C.I. 0911119675

Universidad de Guayaquil
Facultad de Ciencias Psicológicas
Guayaquil

16 AGO 2019
17:00
UNIDAD DE TITULACIÓN



Universidad de Guayaquil

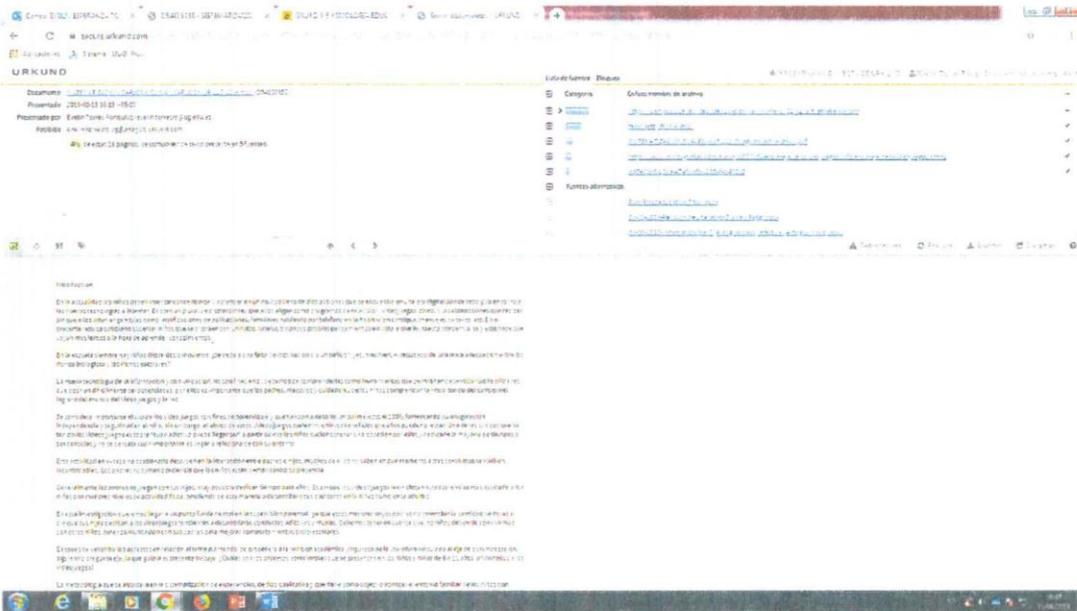
ANEXO 6

FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS CARRERA DE PSICOLOGÍA UNIDAD DE TITULACIÓN

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **MSC. EVELIN TORRES RONQUILLO**, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por **ROBERTO ANTONIO MOLINA YLLÁNEZ** con C.I 0906117833 y de **CARLOS ALBERTO MURILLO MENDOZA** con C.I 0916556285, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de PSICOLOGOS.

Se informa que el trabajo de titulación: **PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 11 AÑOS, AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS. FUNDACIÓN NURTAC-GUAYAQUIL.** Ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa anti plagio URKUND quedando el **4 %** de coincidencia.



<https://secure.arkund.com/view/53377806-779695-835938#BcGxDYAwDATAxVy/kD+OY2AVRIEiQClIkxKxO3evPEPWjQom0MAMoliQ4SglzDtkLu3q9Wj11NWndSclhdz/UUxb8f>

Ps. Evelin Torres Ronquillo, Mg

C.I. 0911119675

Universidad de Guayaquil
Facultad de Ciencias Psicológicas
Unidad de Titulación

15 AGO 2019
17:00
UNIDAD DE TITULACIÓN



Universidad de Guayaquil

ANEXO 10

**FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA
UNIDAD DE TITULACIÓN**



Presidencia de la República del Ecuador



Plan Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 11 AÑOS, AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS. FUNDACIÓN NURTAC – GUAYAQUIL.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	MOLINA YLLÁNEZ ROBERTO ANTONIO MURILLO MENDOZA CARLOS ALBERTO		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	ANDRADE PARRA AMPARO DE JESÚS		
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL		
UNIDAD/FACULTAD:	CIENCIAS PSICOLÓGICAS		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	NO APLICA		
GRADO OBTENIDO:	PSICÓLOGO		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	SEPTIEMBRE, 2019	No. DE PÁGINAS:	63
ÁREAS TEMÁTICAS:	PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	PROCESOS ATENCIONALES, ENTORNO FAMILIAR, VIDEOJUEGO, ANÁLISIS DE CONTENIDO		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El trabajo sistematiza la experiencia profesional, con el fin de generar conocimiento más sobre los procesos atencionales en niños y niñas de 6 A 11 años, aficionados a los videojuegos. Fundación NURTAC-Guayaquil. Los resultados de la experiencia Preprofesional se vinculan al proyecto “Niñez Positiva” para saber ¿Cómo son los procesos atencionales de los niños aficionados a los videojuegos? como eje central de la sistematización. La metodología es de corte cualitativa con alcances exploratorio; por medio de entrevistas semiestructuradas se procesó a través de análisis de contenido para dar respuesta a la pregunta, combinando teoría y práctica. Finalmente se socializaron las conclusiones de dicha experiencia sobre los resultados.</p> <p>The work systematizes the professional experience, in order to generate more knowledge about the attention processes in children from 6 to 11 years of age who are fans of video games of the NURTAC Foundation - Guayaquil. The results of the pre-professional experience are linked to the “Positive Childhood” project to know how are the attention processes of children who love video games as the central axis of systematization. The methodology is qualitative with exploratory scope; through semi-structured interviews, it will be processed through content analysis to answer the question, combining theory and practice. Finally, the conclusions of this experience on the results will be socialized</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfonos: Roberto Molina Ylláñez. 0990283267. Carlos Murillo Mendoza.	E-mail:	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Facultad de Ciencias Psicológicas, Universidad de Guayaquil.		
	Teléfono: 2394313/ 2394315.		
	E-mail: facpsicologo@ug.edu.ec.		



Universidad de Guayaquil

ANEXO 11

**FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA
UNIDAD DE TITULACIÓN**

Guayaquil, 22 de Agosto del 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado AMAPARO DE JESUS ANDRADE PARRA, tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación: **PROCESOS ATENCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 11 AÑOS, AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS. FUNDACIÓN NURTAC – GUAYAQUIL**, elaborado por ROBERTO ANTONIO MOLINA YLLÁNEZ C.I. 0906117833 y de CARLOS ALBERTO MURILLO MENDOZA con C.I. 0916556285, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de PSICÓLOGOS, en la Facultad, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

Mgs. AMPARO DE JESÚS ANDRADE PARRA

DOCENTE TUTOR REVISOR

C.I. No. 0908288798



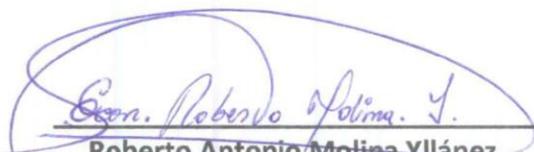
Universidad de Guayaquil

ANEXO 12

**FACULTAD DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CARRERA DE PSICOLOGÍA
UNIDAD DE TITULACIÓN**

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA
EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO
ACADÉMICOS**

Nosotros, Molina Yllánez Roberto Antonio con C.I. No. 0906117833, Murillo Mendoza Carlos Alberto con C.I. No. 0916556285, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“Procesos atencionales en niños y niñas de 6 a 11 años, aficionados a los videojuegos. Fundación NURTAC - Guayaquil”** son de nuestra absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente


Roberto Antonio Molina Yllánez
C.I. No. 0906117833


Carlos Alberto Murillo Mendoza
C.I. No. 0916556285

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.



Taller COOMUNIQUEMONOS

Objetivo:

Mejorar la comunicación asertiva entre padres e hijos para fomentar así valores, buenas relaciones y la unión familiar.

Que es la comunicación asertiva

Aquel estilo de comportamiento y comunicación en el cual la persona no agrede, sino que manifiesta en forma clara lo que piensa, siente o necesita, teniendo en cuenta sus derechos, sentimientos y valores así como también los de sus interlocutores. Por lo tanto, consiste en una forma de expresión consciente, congruente, clara, directa y equilibrada, cuya finalidad es comunicar nuestras ideas y sentimientos o defender nuestros derechos sin la intención de herir o perjudicar.

Así se aumentan las posibilidades de que las relaciones interpersonales se lesionen menos y sea más sencillo abordar los conflictos.

Para ser ASERTIVO se necesita...

- ✚ Paciencia.
- ✚ Elementos básicos de la comunicación: contacto visual, postura, gestos, expresión corporal, tono de voz, fluidez, etc.
- ✚ Escucha activa.
- ✚ Claridad en el mensaje que quiero expresar.
- ✚ Manifestar una postura clara ante un tema o situación (flexibilidad).
- ✚ Explicar el razonamiento o la justificación del mensaje.
- ✚ Saber expresar y controlar emociones de manera No agresiva.
- ✚ Saber pedir utilizando palabras claves: Por favor.
- ✚ Comprender la postura y sentimientos del otro.
- ✚ Permitir que el otro también se exprese.

TIPS para padres sobre cómo aplicar la ASERTIVIDAD...

- Describir conductas en lugar de etiquetar o hacer juicios de valor.
- Para poder hacerlo bien es importante definir muy claramente cuál es la conducta, el hecho o el comportamiento que nos molesta y describirlo de la forma más clara y sencilla posible sin hacer uso de insultos y agresiones.
- Describir cómo me siento ante dicha conducta.
- Informar cómo nos hace sentir la conducta y no el sujeto. Es difícil que la otra persona se sienta atacada por hechos o descripciones que nos hacen sentir de una cierta manera ya que de este modo se le des culpabiliza.
- Dejar claro cuál es el comportamiento que parecería adecuado.
- Es importante saber priorizar qué es lo más importante para comunicárselo.

Tareas en familia

Objetivo del taller

- Identificar las tareas del hogar y la necesidad de colaborar en ellas.
- Reconocer la importancia de la colaboración en las tareas del hogar.
- Autoevaluar el resultado de la actividad.

Duración de la actividad

20 minutos

Edades

De 5 a 12 años

Materiales necesarios

- Hoja papel bon A4
- Lápiz.
- lápiz de colores

Instrucciones

1. Indique al niño que observe la ficha y pregúntele que ve en ella.
2. Ayude y motive al niño para que intente leer el enunciado de la actividad, léala con él.
3. Tras realizar la ficha, pídale al niño que coloree la carita de acuerdo a cómo crea que lo ha hecho.

La relación familiar

Objetivo del taller

Con este taller los niños podrán confeccionar su propio árbol genealógico y así conocer mejor las relaciones entre los miembros de su familia y a su valorar los lazos afectivos de su familia

Tiempo y edades

- Tiempo de realización: 30 minutos
- Niños de 5 a 12 años

Materiales para el taller

- Pliego de papel bon.
- Fotos familiares
- Pegamento
- tijeras
- Lápiz
- Lápiz de color
- Cinta

Instrucciones

1. Indique al niño que observe la ficha y pregúntele que ve en ella.
2. Ayude y motive al niño para que intente leer el enunciado de la actividad, léala con él.
3. Tras realizar la ficha, pídale al niño que colorea la carita de acuerdo a cómo crea que lo ha hecho

FUNCIÓN	Nunca 0 Puntos	Casi nunca 1 punto	Algunas veces 2 puntos	Casi siempre 3 puntos	Siempre 4 puntos
Estoy contento de pensar que puedo recurrir a mi familia en busca de ayuda cuando algo me preocupa.					
Estoy satisfecho con el modo que tiene mi familia de hablar las cosas conmigo y de cómo compartimos los problemas.					
Me agrada pensar que mi familia acepta y apoya mis deseos de llevar a cabo nuevas actividades o seguir una nueva dirección.					
Me satisface el modo que tiene mi familia de expresar su afecto y cómo responde a mis emociones, como cólera, tristeza y amor.					
Me satisface la forma en que mi familia y yo pasamos el tiempo juntos.					

LA INTERPRETACIÓN DEL PUNTAJE OBTENIDO ES LA SIGUIENTE:

- Función familiar normal: 17-20 puntos.
- Disfunción leve: 16-13 puntos.
- Disfunción moderada: 12-10 puntos.
- Disfunción severa: 9 puntos o menos.

RESULTADOS: _____

CUESTIONARIO DE PERCEPCION DEL FUNCIONAMIENTO FAMILIAR (FF-SIL)

A continuación se presentan situaciones que pueden ocurrir en su familia de manera cotidiana. Marque con una X en la casilla que le corresponda a su respuesta, según la frecuencia en que ocurre la situación.

N°	SITUACIONES FAMILIARES	1 Casi nunca	2 Pocas veces	3 A veces	4 Muchas veces	5 Casi siempre
1	De conjunto, se toman decisiones para cosas importantes de la familia.					
2	En mi casa predomina la armonía.					
3	En mi familia cada uno cumple sus responsabilidades					
4	Las manifestaciones de cariño forman parte de nuestra vida cotidiana.					
5	Nos expresamos sin insinuaciones, de forma clara y directa					
6	Podemos aceptar los defectos de los demás y sobrellevarlos					
7	Tomamos en consideración las experiencias de otras familias ante situaciones difíciles.					
8	Cuando alguien de la familia tiene un problema los demás lo ayudan.					
9	Se distribuyen las tareas de forma que nadie esté sobrecargado					
10	Las costumbres familiares pueden modificarse ante determinadas situaciones					
11	Podemos conversar diversos temas sin temor					
12	Ante una situación familiar difícil somos capaces de buscar ayuda en otras personas					
13	Los intereses y necesidades de cada cual son respetados por el núcleo familiar					
14	Nos demostramos el cariño que nos tenemos					

CALIFICACIÓN

De 57 a 70 Familia Funcional
De 43 a 56 Familia Moderadamente Funcional
De 28 a 42 Familia Disfuncional
De 14 a 27 Familia Severamente Disfuncional

Sume el número de Ítem que se indica y conozca el resultado.

	Suma
1 y 8..... Cohesión	___
2 y 13..... Armonía	___
5 y 11..... Comunicación	___
7 y 12..... Permeabilidad	___
4 y 14..... Afectividad	___
3 y 9..... Roles	___
6 y 10..... Adaptabilidad	___

(Compare sus resultados con su pareja)

INTERPRETACIÓN

Cohesión:

Unión familiar física y emocional al enfrentar diferentes situaciones y en la toma de decisiones de las tareas cotidianas.

Armonía:

Correspondencia entre los intereses y necesidades individuales con los de la familia en un equilibrio emocional positivo. -

Comunicación:

Los miembros de la familia son capaces de transmitir sus experiencias de forma clara y directa.

Permeabilidad:

Capacidad de la familia de brindar y recibir experiencias de otras familias e instituciones.

Afectividad:

Capacidad de los miembros de la familia de vivenciar y demostrar sentimientos y emociones positivas unos a los otros.

Roles:

Cada miembro de la familia cumple las responsabilidades y funciones negociadas por el núcleo familiar.

Adaptabilidad:

Habilidad de la familia para cambiar de estructura de poder, relación de roles y reglas ante una situación que lo requiere.

**EVALUACIÓN NEUROPSICOLÓGICA BREVE EN
ESPAÑOL
NEUROPSI**

Dra. Feggy Ostrosky-Solis, Dr. Alfredo Ardaa y
Dra. Mónica Rosselli

DATOS GENERALES

NOMBRE _____
EDAD _____ FECHA _____
SEXO _____ ESCOLARIDAD _____
LATERALIDAD _____ OCUPACIÓN _____
MOTIVO DE CONSULTA _____

OBSERVACIONES MÉDICAS Y NEUROLÓGICAS

I.- Estado de alerta: consciente, somnoliento, estuporoso, comatoso, etc.

II.- En caso de que la persona esté tomando algún medicamento, especifique cuál y la dosis:

III.- Otros exámenes: angiografía, electroencefalografía, etc.

IV.- Antecedentes médicos:

Marque con una "X" en caso de que tenga o haya tenido alguna de las siguientes enfermedades:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Hipertensión Arterial | <input type="checkbox"/> Traumatismos craneoencefálicos |
| <input type="checkbox"/> Enfermedades pulmonares | <input type="checkbox"/> Diabetes |
| <input type="checkbox"/> Alcoholismo | <input type="checkbox"/> Tiroidismo |
| <input type="checkbox"/> Farmacodependencia | <input type="checkbox"/> Accidentes cerebrovasculares |
| <input type="checkbox"/> Disminución de agudeza visual o
auditiva. | <input type="checkbox"/> Otros |

ANEXO 1.- Taller N°1



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ASISTENCIA.

ANEXO 2.- Taller N°2



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ASISTENCIA.

ANEXO 3.- Sesión N° 1 del Programa Empecemos: El comportamiento y sus consecuencias. Supervisar y elogiar para mejorar la relación entre padres e hijos.



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ASISTENCIA.

ANEXO 4.- Sesión N° 2 del Programa Empecemos: Introducir el Refuerzo Académico en el Hogar



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ASISTENCIA.

ANEXO 5.- Sesión N° 3 del Programa Empecemos: Aplicar consecuencias a la mala conducta parte N°1

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ASISTENCIA

ANEXO 6.- Sesión N°4 del Programa Empecemos: Aplicar consecuencias a la mala conducta parte N°2.

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD



ANEXOS 7.- Plan neuropsicológico: niños y niñas con déficits de aprendizaje.

REGISTRO FOTOGRAFICO



ANEXOS 8.- Otras Actividades



TALLER III

Los Procesos Atencionales Implicados en los Niños de 6 a 12 años aficionados a los Videojuegos

- Qué es un proceso atencional
- La alerta sensorial
- Tipos de procesos atencionales
- Qué es un videojuego
- Consecuencia del uso de videojuego
- Recomendaciones
- Conclusiones

La atención y adicción a los videojuegos en niños/niñas en edad escolar.

Definición de Atención

es la claridad de la conciencia, es conducta refleja, es un filtro sensorial del ser humano respecto al ambiente.

La adicción a los videojuegos y síntomas



- Tiene problemas con los estudios
- Tiene rasgos impulsivos
- Se aísla de su familia.
- Yar... m... r... s de ...
- No come cuando ...

CONSECUENCIAS

- La utilización de los videojuegos por parte de los niños provoca un distanciamiento con su familia y sus estudios producto de un uso no controlado por parte de las personas que los tienen bajo sus cuidados.
- La modificación en el comportamiento atencional va de acuerdo al contenido de los videojuegos que normalmente utilizan los niños.
- El uso de videojuegos en edades tempranas, en un tiempo prolongado y de tipo estratégico violento, influye en las conductas de agresión física, verbal y la ira de los niños.
- La APA (American Psychological Association) considera que las investigaciones demuestran que existe una correlación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior.
- Los niños son más frecuentes en hacer uso de los videojuegos que las niñas.
- Bajo rendimiento escolar.
- Más del 90% de los niños en edad escolar juega con algún tipo de videojuego.

RECOMENDACIONES A LOS RESPONSABLES DEL CUIDADO DE LOS NIÑOS (AS)

- Controlar el tipo de videojuego que usa el niño.
- El tiempo del uso del videojuego según los expertos debe ser máximo de una hora.
- El uso adecuado de los videojuegos puede ser un complemento a la formación educativa de los niños, porque, en muchos casos puede reforzar la autoestima, crear unión y vínculos afectivos en familia y entre los niños de la escuela.
- No permitir el uso de videojuegos con fuertes contenidos de violencia, sexo explícito, discriminación o comportamiento antisocial en general.
- No permitir a los niños realizar imitaciones del videojuego hacia la realidad familiar, social o escolar.
- Hacer uso del tiempo libre de niños y niñas para potenciar su desarrollo integral.



Universidad de Guayaquil



Facultad de Ciencias Psicológicas



NURTAC

PROYECTO:

NIÑEZ POSITIVA

TEMA:

LA ATENCIÓN Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑAS Y NIÑOS EN EDAD ESCOLAR.

TUTORA SERVICIO COMUNITARIO:

MASTER: ELIZABETH TERRANOVA BARREZUETA

AUTORES:

- Huri Arreaga Alvarado
- Reina Muñoz Torres
- Roberto Molina Yllánez
- Carlos Murillo Mendoza

26-06-2019

DEFINICIÓN DE ATENCIÓN



Es la claridad de la conciencia, es conducta refleja, es un filtro que determina la alerta sensorial del ser humano respecto al ambiente.

DEFINICIÓN DE VIDEOJUEGO



Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora, una Tablet, un teléfono móvil o cualquier otro dispositivo electrónico.

PROCESOS ATENCIONALES INVOLUCRADOS EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

1. **Proceso selectivo.**- Se activa cuando el ambiente nos exige dar respuesta a un solo estímulo o tarea en presencia de otros estímulos o tareas diversas.
2. **Proceso de distribución.**- Se pone en marcha cuando el ambiente nos exige atender a varias cosas a la vez y no centrarnos en un único aspecto del ambiente.
3. **Proceso de mantenimiento o sostenimiento de la atención.**- Es cuando la atención se centra en una tarea durante periodos de tiempo relativamente amplios.

LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y SÍNTOMAS



Esta adicción se caracteriza por episodios continuos o periódicos de descontrol sobre el

uso de algo, uso a pesar de las consecuencias adversas, con distorsiones del pensamiento, así como la negación del problema.

SÍNTOMAS:

- 1) Se sitúa, crea y recrea un mundo propio.
- 2) Dentro de su hogar se aísla de su familia.
- 3) Tiene problemas con los estudios.
- 4) Ya no mira programas de televisión.
- 5) No respeta de ninguna manera los horarios.
- 6) No come cuando el cuerpo se lo pida sino cuando el juego haya terminado.
- 7) La única limpieza que realiza es la de su computador.
- 8) Los videojuegos no son según el niño nada "dañinos".
- 9) Tienen hábitos impulsivos.
- 10) Ocultamiento de sentimientos negativos o incómodos.
- 11) Muestran una actitud defensiva y negación a lo evidente.
- 12) No administran bien el dinero, se ponen irritables si sus padres no les den dinero para gastarlo.



FAMILIA Y COMUNICACIÓN



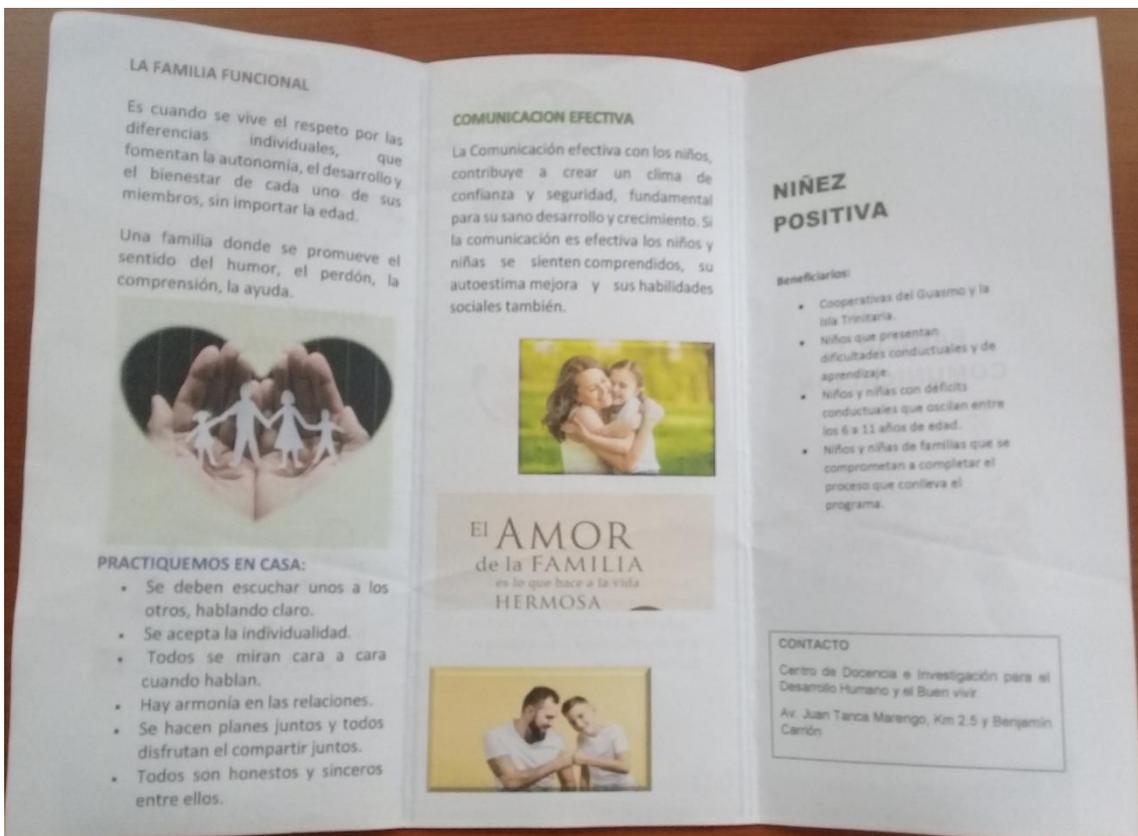
Universidad de Guayaquil



Nuestro objetivo es poder sensibilizar a las familias con temas como "La Familia Funcional" y "La comunicación Efectiva" con el fin de potencializar el aprendizaje y buenas conductas.

NIÑEZ POSITIVA

Promoción, prevención y atención integral dirigida a niños y niñas con déficits de aprendizaje y conductuales.



LA FAMILIA FUNCIONAL

Es cuando se vive el respeto por las diferencias individuales, que fomentan la autonomía, el desarrollo y el bienestar de cada uno de sus miembros, sin importar la edad.

Una familia donde se promueve el sentido del humor, el perdón, la comprensión, la ayuda.



PRACTIQUEMOS EN CASA:

- Se deben escuchar unos a los otros, hablando claro.
- Se acepta la individualidad.
- Todos se miran cara a cara cuando hablan.
- Hay armonía en las relaciones.
- Se hacen planes juntos y todos disfrutan el compartir juntos.
- Todos son honestos y sinceros entre ellos.

COMUNICACION EFECTIVA

La Comunicación efectiva con los niños, contribuye a crear un clima de confianza y seguridad, fundamental para su sano desarrollo y crecimiento. Si la comunicación es efectiva los niños y niñas se sienten comprendidos, su autoestima mejora y sus habilidades sociales también.



El AMOR de la FAMILIA es lo que hace a la vida HERMOSA



NIÑEZ POSITIVA

Beneficiarios:

- Cooperativas del Guasmo y la Isla Trinitaria.
- Niños que presentan dificultades conductuales y de aprendizaje.
- Niños y niñas con déficits conductuales que oscilan entre los 6 a 11 años de edad.
- Niños y niñas de familias que se comprometan a completar el proceso que conlleva el programa.

CONTACTO

Centro de Docencia e Investigación para el Desarrollo Humano y el Buen vivir

Av. Juan Tancia Marengo, Km 2.5 y Benjamín Camión

ANEXO 1.- Taller N°1



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD

ANEXO 2.- Taller N°2



REGISTRO FOTOGRÁFICO

ANEXO 3.- Sesión Nº 1 del Programa Empecemos: El comportamiento y sus consecuencias. Supervisar y elogiar para mejorar la relación entre padres e hijos.



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD

ANEXO 4.- Sesión Nº 2 del Programa Empecemos: Introducir el Refuerzo Académico en el Hogar



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD

ANEXO 5.- Sesión N° 3 del Programa Empecemos: Aplicar consecuencias a la mala conducta parte N°1.



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDAD

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ASISTENCIA.

ANEXO 6.- Sesión N°4 del Programa Empecemos: Aplicar consecuencias a la mala conducta parte N°2.



REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ACTIVIDA

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA ASISTENCIA.

ANEXOS 7.- Plan neuropsicológico: niños y niñas con déficits de aprendizaje.



ANEXOS 8.- Otras Actividades



