



Universidad del Azuay
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la
Educación
Escuela de Psicología Clínica

TEMA:

“El nanomundo digital como apoyo del proceso psicológico infantil
en habilidades sociales.”

Trabajo de Graduación previo a la obtención del Título de:
Psicólogas Clínicas

AUTORES:

Tatiana Jacqueline Peña Novillo
Johanna Pamela Solórzano Guerrero

DIRECTORA:

Dra. Ana Lucía Pacurucu Pacurucu

Cuenca - Ecuador

2018

DEDICATORIA

Este proyecto de tesis está dedicado a mi familia, quienes con su cariño me han enseñado lo importante del sacrificio, la entrega y el trabajo duro; especialmente a Bertha Mora y Ángel Novillo, mis abuelos.

A mi tío Gustavo Novillo, por ser mi confidente, fuente de inspiración y valentía para culminar mis estudios.

A mis primos, Carolina, Boris, Gabriela y Pablo.

Para finalizar, dedico este trabajo a la persona más importante de mi vida, mi madre Miriam Novillo, quien es mi pilar para la toma de mis decisiones, mi guía, mi mejor amiga y me entrega su amor y cuidado incondicionales.

Tatiana Jacqueline Peña Novillo

DEDICATORIA

Les dedico principalmente a mi madre y hermano por ser el eje fundamental en mi vida, por estar siempre junto a mí, por darme su apoyo y la fuerza necesaria para seguir adelante.

A mis abuelitos (papis), quienes han formado parte de mi desarrollo académico y personal.

A mi familia, por siempre estar ahí, por demostrarme con sus actitudes el cariño, orgullo y confianza que me tienen; espero nunca defraudarles.

A todas las personas que aportaron común granito de arena para que este trabajo final sea un gran aporte a la Psicología.

Finalmente, dedico a mi Dios y a mi virgen Auxiliadora porque sé que sin su guía y bendición este proyecto no se hubiera culminado.

Johanna Pamela Solórzano Guerrero

AGRADECIMIENTOS

A mi madre y abuelos, por su respaldo y apoyo para culminar mi preparación académica y formación personal. Por ser mi mayor ejemplo de superación y siempre demostrarme que con fortaleza se logra, lo propuesto.

A toda mi familia que ha estado junto a mí, en momentos de adversidad, motivándome con sus palabras, cariño y respeto.

A todas las personas que he encontrado durante el transcurso de mi vida profesional para llegar hasta este momento y completar esta aventura y gran experiencia; profesores, amigos, etc.

A mi amiga y compañera de tesis, Pamela, por su trabajo arduo durante la tesis y por estar junto a mí durante las mayores emociones y situaciones complejas de la vida universitaria, con cariño y amabilidad.

A la Doctora Ana Lucía Pacurucu, directora del proyecto de tesis, por hacer la invitación a formar parte del grupo de investigación “MICROMUNDOS LÚDICOS INTERACTIVOS” y ser la guía para finalizar el desarrollo de este trabajo.

Tatiana Jacqueline Peña Novillo

AGRADECIMIENTOS

Primero doy gracias a Dios y la Virgen Auxiliadora por ayudarme a cumplir un objetivo más en mi vida.

Agradezco a mi madre, por ser un ejemplo y un apoyo incondicional hasta este momento, a mis abuelitos y familia por ser quienes han inculcado en mí valores y me han dado la fuerza para salir adelante.

A mi Sebitas, mi hermano, quien ha sido mi motor, mi fortaleza, mi lucha y mi entrega para seguir adelante en la carrera y en este trabajo final.

Por último, agradezco a todas las personas quienes formaron parte de este proyecto y en especial a la Doctora Ana Pacurucu Pacurucu, Directora del Proyecto, quien nos brindó su apoyo y sus conocimientos.

Johanna Pamela Solórzano Guerrero

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos de manera especial, a la Universidad Politécnica Salesiana con su Sede en la ciudad de Cuenca; la misma nos ha dado la apertura para llevar a cabo el trabajo de investigación, en nombre del Doctor Fernando Pesántez, director del proyecto “MICROMUNDOS LÚDICOS INTERACTIVOS” y al Doctor Vladimir Robles Bykbaev, docente de la Universidad por su innumerable y ardua labor, que se han propuesto para el desarrollo de esta segunda fase del proyecto.

De la misma forma, se debe extender un agradecimiento a la Universidad de Cuenca, Facultad de Artes, Escuela de Diseño en nombre de su decano el Master Esteban Torres Díaz por la aceptación a ser parte del proyecto, al Diseñador Santiago Escobar Cobos por sus aportes de ideas y desarrollo de la aplicación para lograr la obtención de la herramienta lúdica. Además, a las Señoritas Amanda Molina y Paola Domínguez por sus cuantificables horas de trabajo.

A nuestro compañero del Proyecto MiCroLuDi, Esteban Cajamarca, por su paciencia y motivación para conquistar este sueño.

Al Decano de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad del Azuay, Master Ramiro Laso Bayas por acceder a la continuación del proyecto.

A la Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios, por abrirnos las puertas a la investigación y permitirnos realizar las actividades propuestas y acordadas.

Tatiana Peña Novillo y Pamela Solórzano Guerrero.

RESUMEN

Esta investigación integra áreas de Psicología Clínica, Diseño Gráfico e Ingeniería en Sistemas, con el objetivo de crear una herramienta digital para utilizarla como apoyo del proceso psicológico en niños de 7 a 10 años, con indicadores de inhibición o agresividad.

Para conseguir los datos, se utilizó una batería de test psicológicos, Esquema de Votación Borda, Cuestionarios y Entrevistas con Docentes y Compañeros de los niños evaluados; obteniendo los perfiles psicológicos y, diseñándose la Aplicación del Juego Serio “NanoLudiCicle”.

Los resultados señalan que niños y niñas con indicadores de inhibición y agresividad, al utilizar el instrumento tecnológico, poseen un mayor desenvolvimiento ante situaciones negativas que se les presentan; transformando sus comportamientos.

Palabras Claves: Videojuego serio, niños, inhibición, agresividad, nanomundos, NanoLudiCicle.

ABSTRACT

This research integrated the areas of clinical psychology, graphic design and systems engineering with the aim of creating a digital tool to be used as support for the psychological process in children from 7 to 10 years of age with indicators of inhibition or aggression. A battery of psychological tests, Borda voting scheme, questionnaires and interviews with teachers and peers of the evaluated children were used to obtain the data. The psychological profiles were obtained and the serious game application "NanoLudiCicle" was designed. The results indicated that boys and girls with indicators of inhibition and aggressiveness had a greater development in negative situations when using the technological instrument, transforming their behaviors.

Keywords: Serious video game, children, inhibition, aggressiveness, nanoworld, NanoLudiCicle.


UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas


Translated by

Ing. Paul Arpi

ÍNDICE

Contenido

DEDICATORIA.....	1
DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS	3
AGRADECIMIENTOS	4
AGRADECIMIENTOS	5
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
ÍNDICE	8
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I	13
LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN VINCULADAS CON LAS CIENCIAS HUMANAS.	13
1.1. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC).-.....	13
1.2. EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC´s) EN PSICOLOGÍA CLÍNICA.-	16
1.3. DESVENTAJAS DE LAS TIC.-	27
1.4. MICROMUNDOS LÚDICOS INTERACTIVOS.-	28
1.4.1.1. PRINCIPALES ELEMENTOS DEL NANOMUNDO.....	29
CAPÍTULO 2	36
HABILIDADES SOCIALES.....	36
2.1. ESTADO DE ARTE.....	36
2.2. HABILIDADES SOCIALES.-	39
2.3. FACTORES DE RIESGO.-.....	46
CAPÍTULO 3	53
METODOLOGÍA.....	53
3.1. POBLACIÓN.-	53
3.2. INSTRUMENTOS.-.....	54
3.3. PROCEDIMIENTO.-	56
CAPÍTULO 4	64
RESULTADOS, CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES.	64

4.1. MUESTRA.-.....	64
4.2. APLICACIÓN DE TEST Y CUESTIONARIOS.-.....	65
4.3. APLICACIÓN DE LA PARTE TERAPÉUTICA.-.....	67
4.3.1. Grupo de participantes que presentan rasgos de agresividad.	67
4.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS.-	81
4.5. CONCLUSIONES.-.....	82
4.6. DISCUSIÓN.-	82
4.7. LIMITACIONES.-	83
4.8. RECOMENDACIONES.-	84
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	86
ANEXOS	92

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1.....	21
Tabla 2.....	29
Tabla 3.....	65
Tabla 4.....	65
Tabla 5.....	66
Tabla 6.....	68
Tabla 7.....	71
Tabla 8.....	75
Tabla 9.....	78
Tabla 10.....	126

ÍNDICE GRÁFICOS

Gráfico 1.	66
Gráfico 2.	67
Gráfico 3.	70
Gráfico 4.	71
Gráfico 5.	73
Gráfico 6.	74
Gráfico 7.	76
Gráfico 8.	77
Gráfico 9.	80

ÍNDICE FIGURAS

Figura 1.....	126
Figura 2.....	129
Figura 3.....	134

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.....	92
Anexo 2.....	97
Anexo 3.....	100
Anexo 4.....	103
Anexo 5.....	112
Anexo 6.....	114
Anexo 7.....	116

INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos han permitido que las personas posean una nueva forma de comunicación, la misma que les despliega efectivamente una gran diversidad de retos y toma de decisiones durante su vida; es decir, las tecnologías de la información y la comunicación, no sólo son el presente sino que nos llevan al futuro. Éstas dan la posibilidad de transmitir información y de que otros campos se encuentren vinculados con las tecnologías, como son la medicina, política, religión, arte, entretenimiento, educación, psicología, etc. (Rueda, 2007).

Al saber que la tecnología comparte con otras ciencias, podemos establecer relación con la psicología clínica y los aportes que entrega a la misma, dentro de la salud mental del paciente y el contacto más óptimo y frecuente con el profesional; por medio de los diversos aparatos tecnológicos (celulares, computadoras, tablets, etc.) y medios de comunicación (correo, chat, video llamada, entre otros), llevándose a cabo con un solo objetivo, como es encontrar el bienestar del usuario en su tratamiento (Botella, y otros, 2007).

Los nanomundos son propuestas creativas de un juego que exponen momentos y espacios de la vida cotidiana, pero a pequeña escala. Por medio de estas herramientas tecnológicas lúdicas, los niños y las niñas tienen la posibilidad de desarrollar juegos que simbolizan sus propias vidas, mientras toman decisiones (Rejuega, 2015). El micromundo es una realidad que se construye en base a los mecanismos de cognición, particulares de un ser humano, que se puede desarrollar en un ambiente productivo para trabajar (Rodríguez, 1984).

Para que tanto los niños como las niñas tomen decisiones positivas dentro del juego y éstas sean también visibles en la vida real deben poseer adecuadas habilidades sociales, las cuales que se van optimizando desde corta edad por los padres o encargados de la crianza. Según

Dongil y Cano (2014), las habilidades sociales permitirán al ser humano tener relaciones sociales más efectivas, puesto que por medio de ellas expresamos sentimientos, deseos, necesidades u opiniones que poseemos.

Las habilidades sociales poseen estilos de comportamiento, como son: el estilo inhibido, el estilo agresivo y el estilo asertivo; cada uno con sus características particulares, pero siendo los dos primeros, formas negativas de conducta.

Por lo tanto, en este proyecto investigativo se busca la creación de una Aplicación de Juego Serio llamada “NanoLudiCicle”, que permita el mejoramiento de los indicadores de rasgos de agresividad e inhibición; siendo este el trabajo en una muestra piloto pero que a futuro se extenderá.

CAPÍTULO I

LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN VINCULADAS CON LAS CIENCIAS HUMANAS.

1.1. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC).-

“Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son la palanca principal de transformaciones sin precedentes en el mundo contemporáneo” (Carneiro, 2011, pág. 15).

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación nacen de procesos de interacción y comunicación, es por eso que se las considera como instrumentos para mantener en contacto a los seres humanos y a la vez, planea enseñar de una manera más fácil y didáctica contenidos científicos. Las TIC representan un reto para las personas que las utilizan, ya que se debe instruir y aprender nuevas tecnologías que le permitirán el desarrollo de la capacidad de autonomía, aprendizaje, modificación de pensamientos, conocimientos y acciones de forma positiva para la misma; indicando un sinónimo de modernización, con el cual se pueden optimizar los servicios y la ayuda para los seres humanos.

En la actualidad, se ha evidenciado que la sociedad ha mostrado un avance en relación con la tecnología, es decir, las nuevas generaciones poseen mayor destreza en esta temática, permitiendo indagar, conocer y buscar la manera de aprender sobre esta disciplina y todo lo que abarca dentro de la misma. Las TIC poseen un gran alcance en los procesos de enseñanza, educación y adquisición de nuevos conocimientos; en otros términos, se puede expresar que han tenido la posibilidad de brindar métodos adecuados e innovadores que cubran todas las necesidades; son herramientas para los educadores que permiten transmitir la formación y

enseñanza de los niños y adolescentes. Además, se hace posible mejorar la interrelación entre tutor, estudiante y aprendizaje/conocimiento obtenido.

Se debe expresar que las TIC han brindado nuevos sistemas que facilitan la vida del ser humano; entre ellos tenemos algunos ejemplos como son: teléfonos celulares (juegos virtuales), computadoras (internet), televisión (entretenimiento) y radios, que cumplen la función de mantenernos activos y vincularnos con la transmisión de mensajes que sean de importancia para el receptor; por eso se puede decir que las Tecnologías de información y comunicación son parte fundamental en nuestra vida diaria.

“Hay que ver las tecnologías como medio y recurso didáctico, más no como la panacea que resolverá las problemáticas dentro del ámbito educativo, esto nos lleva a no sobredimensionarlas y establecer orientaciones para su uso, logrando así soluciones pedagógicas” (Cabero, 2007, pág. 5).

Se conoce que las Tecnologías de la Información y la Comunicación están presentes en la vida de cada ser humano con el objetivo de facilitar y transformar la mayor parte de las actividades de las personas, enfocándose en el bien común. La evolución humana se ha basado siempre en encontrar maneras y métodos que le posibiliten ser una herramienta para el desarrollo de la vida; pero en particular, se sabe que desde los años sesenta se ha incrementado paulatinamente la tecnología, siendo los años noventa, el tiempo de un cambio abrupto de los medios de comunicación, telecomunicaciones y herramientas tecnologizadas, convirtiéndose en sociedades mayormente industrializadas y obteniendo como consecuencia mejores ingresos económicos en los países. En la década de los ochenta, la tecnología visualizó un incremento en la organización de la comunicación e información; sin embargo, la verdadera revolución de

gran escala aparece a principio de los años 90, por lo que la sociedad tuvo que educarse y adaptarse a las nuevas TIC para progresar en todos los aspectos que eran necesarios: económicos, sociales, culturales, políticos, arte, religión, entre otros (Soria, 2005).

Es de importancia desarrollar una visión del futuro por dos factores sobresalientes: el primero, es que somos una sociedad que está formándose con mayores conocimientos, habilidades y experiencias en diversas áreas y campos; y el segundo factor, es que la tecnología, además de desarrollarse a un ritmo acelerado, se encuentra para nuestro uso a nivel de salud, trabajo, formación académica, ocio, etc. (Pino, 2012).

El mundo digital-virtual forma parte de nuestras vidas; por ejemplo, las redes sociales nos admiten publicar asuntos personales y estar informados sobre las actividades de otras personas; también las páginas de entretenimiento, a través de las cuales podemos acceder a noticias sobre salud, belleza, cocina, moda, decoración o inclusive videos de páginas acorde a los gustos y preferencias de cada ser humano. Asimismo podemos referir el apartado sobre juegos o herramientas electrónicas y virtuales, que son un pasatiempo para los niños, niñas y ciertas personas adultas; puede que estas sean de ayuda para algún proceso terapéutico, de enseñanza o simplemente cumplan la función de entretenimiento a los mismos (Aprende, 2011).

Lo virtual se asemeja a las palabras creación y evolución, y éstas se encuentran relacionadas con las TIC, las cuales han marcado el inicio de otra era en la que nosotros nos encontramos y tenemos el deber de adaptarnos a ellas, tomando en cuenta que todas las profesiones poseen vínculos con las TIC, lo que ha producido complicaciones pero sobre todo grandes beneficios.

La virtualización permite incorporar poco a poco en el ser humano actividades de enseñanza y aprendizaje con el objetivo de tener otro tipo de herramientas, además de la tradicional; debemos entender que es una nueva posibilidad de conocimiento con el manejo de diferentes recursos.

No cabe duda que acceder a las TIC puede satisfacer necesidades tanto de tipo individual como social. Se sabe que estas tecnologías le aportan a las y los adolescentes nuevos contextos de relación social, además de la interacción personal (Berríos & Buxarraís, 2005).

1.2. EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC's) EN PSICOLOGÍA CLÍNICA.-

Se conoce que las TIC's comienzan en el año de 1961, cuando Wittson, Affleck, y Johnson utilizaron la videoconferencia, para trabajar en la Terapia; para el año de 1966. Weizembaum diseñó el programa ELIZA y su aplicación DOCTOR, la cual poseía como base la terapia rogeriana y su simulación de respuestas no directivas (Soto-Peréz, Franco, Monardes, & Jiménez, 2010).

En los últimos tiempos, la tecnología ha empezado a formar parte de la vida del ser humano, es por eso que ahora podemos hablar de las TIC en psicología clínica y las contribuciones para el desarrollo y realce que han generado. Actualmente, muestran varias herramientas que son de uso digital y la mayoría son encontradas en internet, entre estas tenemos: libros o guías de autoayuda, aplicaciones de test y cuestionarios, información tanto para el psicólogo como para el paciente; es decir, la psicología se ha convertido en una ciencia tecnologizada (Pino, 2012).

Las TIC's son instrumentos que han proporcionado, al psicólogo, la oportunidad de sintetizar el trabajo al momento de aplicar y calificar un test; complementar la terapia psicológica con libros de autoayuda que se encuentran en las páginas virtuales, donde los pacientes los pueden utilizar y generar un restablecimiento en menor tiempo. Para la época en la que vivimos, un gran número de personas antes de ir a un especialista, utilizan la internet para averiguar sobre los signos y síntomas que están presentando y si es necesario visitarlo.

Nacho de Ramón (2018), señala que “El futuro de la psicología debe pasar, ineludiblemente, por la tecnología y el empoderamiento del paciente; como otros muchos campos de la Salud”.

El Internet también ha sido denominado como una herramienta para poder brindar directamente un tratamiento psicológico, orientación o consultas; esta modalidad ya no es presencial y se le facilita al usuario mediante una llamada, un video chat, un correo electrónico, páginas virtuales, etc. “En términos de eficacia parece indudable que nada es comparable con la psicoterapia tradicional cara a cara pero, por otro lado, son muchos los pacientes que pueden beneficiarse de una terapia a distancia mediante el empleo de Internet” (Trujillo , 2005, pág. 323).

1.2.1. BENEFICIOS DE LAS TIC's EN LA PSICOLOGÍA.

- ✓ **Psicoterapia a través de la red.-** El psicólogo/a puede utilizar estas herramientas para dar un tratamiento a los problemas que no son clínicos; por ejemplo: consultas sencillas, aclaraciones, consejos psicológicos, entre otras, que requieren los pacientes. Puede existir mayor frecuencia en el contacto del terapeuta - paciente a través de un correo electrónico o un chat de redes sociales

o cualquier forma de comunicación; cabe recalcar que si dichas consultas son realizadas por internet, podrían tener un menor costo y por lo tanto, un mejor aprovechamiento pero siempre considerando que el trabajo de frente será más efectivo. Para obtener una conversación con el paciente podemos utilizar diferentes herramientas como: chats, videoconferencia, correo, comunicación telefónica, creación de páginas virtuales o blogs, en donde se encuentre grupos de autoayuda o de soporte para pacientes que presenten problemas o patologías.

- ✓ **Telepsicología.-** es una “herramienta que presenta procedimientos de auto-ayuda y son utilizadas a través de internet para el tratamiento de fobias específicas: el miedo a hablar en público y la fobia a los animales pequeños (cucarachas, arañas y ratones)”. “**Háblame**” es el sistema que nos permite brindar tratamiento a personas que muestren miedo a hablar en público, consiste en indicar videos de audiencias reales para las sesiones de exposición. “**Sin miedo**”, herramienta que utiliza escenarios de realidad virtual para las tareas de exposición a través de Internet en la fobia a los animales pequeños (cucarachas, arañas y ratones) (Botella, Quero, Serrano, Baños , & García , 2009).
- ✓ **Sistema de tele-asistencia emocional para mayores, denominado “Mayordomo”.-** Consiste en dos formas de aplicación: por un lado, trabaja para mejorar la integración y la comunicación de estas personas con otros miembros de la red del sistema y con sus familiares desde un sistema lúdico; la segunda forma es la parte terapéutica, cuyo objetivo es generar la emociones positivas y traer recuerdos sobre su vida, a la persona (Botella, Quero, Serrano, Baños ,

& García , 2009).

- ✓ **Fear Fighter (FF).**- es un programa que se basa en los fundamentos de la terapia cognitivo conductual para fobias y pánico, el cual nos brindan un tratamiento proponiendo al paciente un protocolo de exposición guiada a través del ordenador y con contactos breves con un/una terapeuta; la aplicación se puede utilizar en el consultorio o en el hogar (Vallejo & Jordán, 2007).

- ✓ **El sistema de Realidad Virtual (RV) de EMMA - Infancia.**-“Se utiliza para ayudar a activar y procesar las emociones y cogniciones asociadas al acontecimiento estresante, para llevar a cabo la exposición a todo aquello que pueda estar relacionado con el acontecimiento y también para facilitar el procesamiento emocional” (López , Castro , Alcántara, & Botella, 2011, pág. 195). El sistema permite representar, por medio de imágenes, objetos en 3D, sonidos especiales, música, etc., sucesos importantes sobre la vida de la persona en tratamiento, reflejando emociones o pensamientos que le aturden y lo complican. El objetivo del sistema EMMA es disponer de ambientes clínicamente significativos para el paciente, permitiéndonos a los psicólogos/as poder valorar un simulador del acontecimiento traumático.

- ✓ **Test adaptativos informatizados (TAIs).**- herramienta que permite la aplicación de un test sistematizado, ya que los datos se pueden ir almacenando sin etapas previas de codificación; su calificación es inmediata utilizando modelos de puntuación y baremos ya antes implementados (Trujillo , 2005).

- ✓ **Beating the Blues (BTB).**- “es un programa multimedia interactivo (videos, animación, gráficos, voz en off...) basado en la Terapia Cognitivo Conductual para la depresión y ansiedad” (Mira, y otros, 2011, pág. 1074). El instrumento trabaja con elementos cognitivos (pensamientos racionales e irracionales) y conductas o comportamientos, en componentes que le permiten o no adaptarse al medio.

- ✓ **Therapeutic Learning Program.**- proyecto estadounidense que ha ayudado a la población que presenta ansiedad moderada, con el fin de identificar problemas de relación social, pensamientos negativos o equivocados que posea la persona y propuestas acerca de nuevas conductas y cómo introducirlas en situaciones futuras (Vallejo & Jordán, 2007).

- ✓ **ODIN (Overcoming depression on the Internet).**- programa estadounidense para trabajar en depresión. Se basa en un enfoque de reestructuración cognitiva. Se presenta también un programa australiano MoodGym para trabajar en la misma patología; sin embargo, este se diferencia del anterior por mostrarse un poco más interactivo, proponiendo actividades al usuario (Vallejo & Jordán, 2007).

- ✓ **Programa NetBehaviour Therapy for Weight Loss.**- con resultados interesantes (Tate, Wing, & Winnett, 2001). Consiste en una herramienta online que admite un autoregistro del peso; además, al usuario le indica un tablero de noticias en la que por parte de la aplicación se le envía un correo electrónico semanal. Se obtuvieron resultados positivos en dos investigaciones

que se realizaron, la última fue con pacientes con sobrepeso y alto riesgo de padecer diabetes tipo II (Tate, Jackvony, & Wing, Effects of internet behavioral counselling on weight loss in adults at risk for type 2 diabetes-A randomized trial., 2003) .

- ✓ **BRAVE.-** Sistema de tratamiento de la ansiedad infantil con distintos componentes cognitivo-conductuales entre los que se encuentra la relajación. Se realizó un estudio controlado en el cual se obtuvo resultados que la aplicación Brave ahorró un 50% al tiempo que debía tener sesiones con el terapeuta (Spence, Holmes, March, & Lipp, 2003).

A continuación, la tabla 1 presenta un resumen de las intervenciones en ciber-terapias, tipos de trastornos y características generales, algunos de los programas de intervención fueron descritos con anterioridad.

Tabla 1.

Intervenciones en Ciber-terapias.

Trastornos	Intervenciones Específicas	Características Generales
Trastornos de ansiedad	Fobias (FearFighter, Without Fear, Talk to me), prevención (SERENA), fobia social, trastorno de pánico y agoraphobia, estrés post- traumático (Interapy) y trastorno obsesivo compulsivo.	Mínima intervención del terapeuta. En los trastornos de pánico y obsesivo- compulsivo se ha utilizado videoconferencia. Resultados significativamente mejores al compararlos con lista de

espera o placebo.

Trastornos depresivos	Depresión (ODIN: Overcoming depression on the interNet; Beating the blues y BluePages), Depresión post-parto, consultoría: (TEAM Telemedicine enhanced antidepressant management).	Mínimo contacto con el terapeuta, comunicación asincrónica y chat. Consultoría incluye videoconferencia y alto contacto con el terapeuta.
-----------------------	--	---

Trastornos Cerebrales	Intervención familiar en niños con daño cerebral, cuidadores de Alzheimer, adolescentes con epilepsia y evaluación neuropsicológica. Software de Rehabilitación Neuropsicológica del Deterioro Cognitivo (Gradior).	Alto contacto con el terapeuta de forma sincrónica.
-----------------------	---	---

Trastornos alimentarios	Insatisfacción corporal, preocupaciones sobre el peso (<i>Student Bodies</i>), bulimia y anorexia.	Comunicación asincrónica y chat. Estudios comparativos con terapias tradicionales señalan mejores resultados en población de riesgo.
-------------------------	--	--

Abuso de sustancias	Abuso de Alcohol (<i>Coping matters</i>), Tabaquismo (<i>QuitNet</i> y <i>Stomp Out Smokes</i>), prevención del abuso de sustancias en mujeres embarazadas.	Mínimo contacto con el terapeuta y en ocasiones adjuntando mail o chat.
Trastornos psicóticos	Psicoeducación en esquizofrenia (<i>The schizophrenia guide web side</i>), resolución de problemas (<i>Team solutions</i>), adherencia al tratamiento.	Alto contacto con el terapeuta de forma sincrónica. Buenos resultados a nivel descriptivos
Psicopatología infantil	Encopresis, trastorno oposicionista desafiante, déficit de atención, dolor, enuresis, trastorno del sueño.	Uso de la multimedia, comunicación sincrónica y teléfono. Moderado contacto con el terapeuta.
Otros trastornos	Psico-oncología, urgencias psiquiátricas, reducción del estigma, re-estructuración de pensamientos irracionales, prevención del suicidio, disfunciones sexuales, apoyo en enfermedades crónicas, adherencias a tratamiento, migraña, tinnitus, insomnio, relajación, sobrepeso, psicología de la emergencia y desastres, terapia de pareja, burnout, adicción al sexo por internet, violencia doméstica.	

Fuente: Soto Pérez, Franco, Monardes, & Jiménez, 2010, pág. 29.

1.2.2. TIC PARA NECESIDADES ESPECIALES.

La sociedad en este tiempo, debe contemplar aquellos planes que se encuentren vinculados a cumplir con los derechos de las personas que poseen ciertas necesidades

específicas o discapacidades, ya sean estas por sus dificultades a nivel físico o intelectual. El único objetivo es permitirles la accesibilidad y por lo tanto, la seguridad de sus beneficios.

En Ecuador, la Constitución presenta artículos que respaldan a las personas con alguna clase de discapacidad:

-Artículo 16.- Derechos.- “El Estado a través de sus organismos y entidades reconoce y garantiza a las personas con discapacidad el pleno ejercicio de los derechos establecidos en la Constitución de la República, los tratados e instrumentos internacionales y esta ley, y su aplicación directa por parte de las o los funcionarios públicos, administrativos o judiciales, de oficio o a petición de parte; así como también por parte de las personas naturales y jurídicas privadas”.

Se reconocen los derechos establecidos en esta Ley en lo que les sea aplicable a las personas con deficiencia o condición de discapacidad, y a las y los parientes hasta cuarto grado de consanguinidad y segundo de afinidad, cónyuge, pareja en unión de hecho o representante legal que tengan bajo su responsabilidad y/o cuidado a una persona con discapacidad” (Asamblea Nacional, 2012).

Por consecuente, las tecnologías de información y comunicación pueden ser un elemento decisivo para mejorar la calidad de vida de una persona que presenta discapacidad, brindando un ingreso escolar, posibilitando la comunicación o facilitando su integración social o laboral.

“La importancia de la utilización de las TIC tiene que ver con situar estas tecnologías como instrumento pedagógico y rehabilitador, equiparador de oportunidades, de esta manera es posible contrarrestar alguna de las dificultades derivadas de una discapacidad” (Miguel, 2014, pág. 11).

El uso de las TIC cada vez es más conocido a nivel de educación, familiar y social, puesto que ha ayudado en la inclusión social a personas que presentan discapacidad. A continuación, se presenta algunos beneficios de las TIC en diferentes tipos de discapacidades:

- ✓ **Discapacidad visual.-** nos centraremos sobre el sistema Braille y sus nuevas herramientas para una mejor comunicación. Existe un software que transforma letras, dígitos, símbolos de puntuación, etc., en código Braille; esto permitirá imprimirlos utilizando una impresora y un papel especiales. Las personas no videntes pueden leer la información que se encuentra en el Internet, utilizando un dispositivo que va codificando los textos y formando los puntos del código Braille en relieve, simultáneamente (Semenov, 2005).
- ✓ **Discapacidad auditiva.-** se han creado TIC para ayudar a personas que poseen sordera; entre los aparatos que brindas estos beneficios, encontramos los audífonos digitales que cumplen la función de calibrarse a través de programas computarizados, discriminando el ruido ambiental y dando mayor confort auditivo al usuario. Otro dispositivo útil es el visualizador de voz, siendo su función convertir las palabras pronunciadas en texto y éste aparece escrito en la pantalla, con la finalidad de poder tener una conversación telefónica o comunicarse en situaciones en la que no pueden ver a su interlocutor (Semenov, 2005).

- ✓ **Discapacidad motora.-** Las personas con este tipo de discapacidad poseen aparatos tecnologizados, que les facilitan su desempeño. Se ha comprobado que los niños con parálisis cerebral pueden comunicarse con más facilidad manejando un trackball (especie de ratón en forma de bola); depende mucho del nivel de discapacidad para que el individuo se pueda desarrollar de mejor o peor manera con la herramienta (Semenov, 2005).

- ✓ **Discapacidad intelectual.-** En esta área existen muy pocas creaciones que ayuden a las personas a desarrollarse o entrenar en las habilidades que se les tornan complejas. En los últimos tiempos, se ha observado la creación de Apps que utilizan un lenguaje muy fácil y con claridad, que se adapten y ayuden en terapia al niño, niña, adolescente o adulto. Entre los programas que existen están los sistemas alternativos y aumentativos de comunicación (SAAC), está dirigido a personas que presentan dificultades de comunicación, con el interés de permitir al usuario comunicarse y entender mensajes de distinta manera, se puede utilizar en diferentes entornos y las formas que se presenta son mediante pictogramas, fotografías, gestos, mímicas, lenguaje escrito, lenguaje de señales, braille, etc.) Para esto se requiere herramientas tecnológicas como: computadoras personales, tablets, celulares, teclados y ratones adaptados a la persona (Luna, 2013).

- ✓ **Autismo.-** Desde hace algún tiempo atrás se están creando aplicaciones interactivas digitales con la función de que se les pueda enseñar a los niños y niñas o que ellos aprendan conductas positivas, formas de comunicarse, rutinas, habilidades sociales. Además, son herramientas que posibilita que la

persona se mantenga activa y tranquila. Entre las aplicaciones tenemos: Zac browser, Appyautism, el Oledor explorador, Voice meter, the Transporters, Guía Tic-TEA, Fun time timer (Fernández, 2015).

Cada vez se crean más herramientas o dispositivos digitales que permiten ayudar a los humanos que tienen algún tipo de discapacidad, suscitando desarrollo en el medio en el que nos desenvolvemos.

1.3. DESVENTAJAS DE LAS TIC.-

Las TIC poseen un sin número de ventajas, pero a la vez pueden presentarse aspectos negativos de las mismas que causen dificultades, complicaciones o diversos problemas a las personas. Entre estas situaciones se debe señalar los elevados costos de ciertas herramientas tecnológicas, es decir, el aspecto económico se convierte en un factor de poco alcance, puesto que sus precios no lograrían pagar la mayor parte de los usuarios; por ejemplo, las herramientas que se utilizan para mejorar la salud, poseen altos precios, causando que muchos pacientes no logren sanaciones y efectos adecuados para su bienestar por la falta de recursos económicos (Semenov, 2005).

La idea es incentivar a los creadores, investigadores a buscar sustento en empresas, universidades, etc., para que puedan colaborar desde un punto intelectual y económico con el único objetivo de crear nuevas tecnologías que puedan llegar a las poblaciones con problemas económicos, vulneradas o marginadas por la sociedad.

Otra desventaja que presentan las tecnologías de la información y la comunicación es el mal uso de las mismas, ya que los usuarios consideran que la Internet posee la “verdad

absoluta”, sin tomar en cuenta los criterios de los profesionales y obtener información certera y con bases bien fundamentadas. El único propósito de las TIC es el de unir naciones, cambiar conciencias positivamente y entregar miradas distintas con ideas participativas, creativas e inspiradoras (Semenov, 2005).

1.4. MICROMUNDOS LÚDICOS INTERACTIVOS.-

1.4.1. DEFINICIÓN DE MICROMUNDOS.

Los micromundos son un “conjunto de actividades recreativas previamente programadas y acopladas a los requerimientos expuestos por los usuarios, con el fin de brindar a los mismos diferentes tipos de ambientes lúdicos donde prevalezcan la interactividad y el material multimedia” (Flores, González, & Pineda, 2014, pág. 42).

1.4.2. NANOMUNDOS.

El Nanomundo es considerado como un espacio en particular, el cual pertenece a un micromundo, que posee un objetivo a cumplir y que busca solidificar el proceso de acompañamiento terapéutico en los niños o niñas (Escobar Cobos, 2014).

Al transcurrir los años y el desarrollo de la tecnología podemos observar que se ha buscado la manera de miniaturizarla, por ejemplo: teléfonos celulares, computadoras televisiones, etc., más pequeños, delgados y livianos que presentan una gama más adecuada, aumentan su capacidad de almacenamiento y trabajan más rápido que la mente del ser humano. Cada vez se buscan trabajar a escala de menor tamaño y las herramientas tecnológicas que se crean son desarrolladas de mejor manera.

El término “nano” es una medida pequeñísima, que es utilizado en el idioma inglés. Es una medida minúscula, que se complica ver con los ojos humanos normalmente (Coro, 2012).

El nanomundo puede ser representado en el juego mediante varias herramientas, características o acciones por las que se visualiza el mundo en el que se va a desarrollar fantasías con el propósito que el individuo pueda involucrarse e interactuar en la aplicación.

La interactividad que se forma en el juego debe llamar la atención del niño o niña para que el juego produzca más relevancia. Todo esto se encuentra relacionado con la dinámica y el diseño. Cuando nos referimos a dinámica y el diseño, nos basamos en la temática, aprendizaje, programación, definición de movimientos, colores, gráficos, interfaces, niveles y dificultad.

“En definitiva el colocar el prefijo “nano” delante de una palabra determinada nos indica que ese campo se va estudiar desde sus componentes más pequeños” (Briones, Casero, Martín, & Serena, 2009, pág. 23).

1.4.1.1.PRINCIPALES ELEMENTOS DEL NANOMUNDO.

Tabla 2.

Elementos de los nanomundos.

Elementos	Descripción
Una historia	El papel que cumple cada persona dentro del videojuego.
Variables compensatorias	Los refuerzos positivos que son brindados al usuario luego de haber seleccionado o utilizado una respuesta positiva.

VARIABLES DE CONTROL	Elementos extras que le permiten evaluar al usuario las conductas que tiene dentro del videojuego.
VARIABLES DE RESULTADOS	Totales obtenidos de las variables que sean convenientes para producir resultados.
Escenario	Ambientes o conjuntos de elementos antes diseñados.
Personajes	Son los que le permiten al individuo interactuar con el entorno de fantasía o el videojuego. Cumplen con el papel de emisor y receptor.
Botones de interacción	Le permiten al usuario poderse comunicar o dar órdenes al sistema para que este lo cumpla.
Cuadros de diálogo	Cumplen con la función de tener informado al individuo.
Tipos de dificultad	Le permite ir progresando en el juego hasta llegar a la meta.

Fuente: Flores, Gonzales, & Pineda, 2014.

1.4.3. LOS VIDEOJUEGOS “SERIOS”.

La tecnología es parte de nuestro medio y esto nos permite desarrollarnos en él. Cuando hablamos de aprendizaje y conocimientos debemos involucrar al mundo digital. Es verdad que los marcadores, tizas, pizarra, hojas, lápices, etc., ayudaron en su momento, pero no son las únicas formas que te permiten una enseñanza-aprendizaje.

Existen un sin número de herramientas pedagógicas que ayudan al humano a instruirse de mejor manera, por ejemplo: en el ambiente escolar, los maestros y los estudiantes pueden

hacer uso de los soportes tecnológicos, tanto dentro como fuera de clases, permitiendo desarrollar su autonomía delante del aprendizaje híbrido.

Dentro de los tantos instrumentos de tecnología que existen actualmente en nuestro mundo, nos encontramos con los juegos digitales, los que nos muestran herramientas atractivas e interactivas. Las personas que crecieron fuera de un entorno de tecnología son los que deben adaptarse al medio tecnológico que les rodea.

“...los videojuegos y otros recursos digitales están convirtiendo a los adultos en aprendices activos y generadores de contenido e interacciones, provocando que puedan acceder a la información y a una mejor comprensión de los procesos sociales que les rodean” (Sotomayor, 2015, pág. 12).

Los programas digitales pedagógicos posibilitan el acceso a la adquisición de conocimientos o superación de las habilidades que el individuo obtuvo por la enseñanza de otros medios. “...los juegos digitales serios como un potencial recurso pedagógico para reforzar lo teórico y práctico” (Sotomayor, 2015, pág. 9)

El aprendizaje y el juego son conceptos que están integrados a la vida humana, a lo largo de la vida de la persona desde su infancia hasta su vida adulta. El Aprendizaje basado en Juegos considerado ahora como juego digital, es un recurso pedagógico que brinda un aprendizaje verbal, lógico, visual, con enfoque matemático y también que permite la resolución de problemas (Klopfer & Yoon, 2005).

De acuerdo con algunas investigaciones, se evidencia que el uso de juegos como medio de

pedagogía incrementa los niveles de desempeño de los estudiantes; a estas herramientas se les podría llamar juegos serios porque son utilizados para EDUCAR, ENTRENAR E INFORMAR.

El juego se puede considerar “serio” si cumple las siguientes características (Gutiérrez, Álvarez , & Muñoz, 2013):

1. Objetivos pedagógicos.
2. Dominio de la Simulación.
3. Interacción con la Simulación.
4. Problemas y Progresión.
5. Decoración.
6. Condiciones de uso.

Además de evaluar el contenido pedagógico, se debe tomar como punto importante a considerar la jugabilidad, las competencias a desarrollar, la creatividad (diseño), programación, los objetivos planteados, las interacciones con el individuo e interfaces. Un juego “serio” también debe hacer que el usuario experimente problemas reales a través de los videojuegos.

Los campos de formación académica del siglo XXI brindan herramientas, mecanismos y ambientes con el objetivo de permitir el desarrollo de la inteligencia y la adquisición de nuevos conocimientos en el ser humano.

Los videojuegos “serios” son una herramienta fundamental que permite ser un eslabón entre los aprendizajes antiguos y los actuales-tecnológicos. Se ha recurrido a estrategias que

faciliten y mejoren el aprendizaje en cualquier área de conocimiento.

Los juegos serios no solo cumplen con pasar niveles, obtener un puntaje y llegar a la meta siendo uno de los primeros, sino que también se encargan de educar, capacitar y entrenar en las áreas específicas, para las cuales fue creado el juego. La mayoría son destinados para la educación, el entrenamiento en habilidades determinadas, comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos, religiosos, cuidado o salud (Chipia, 2011).

Estos se encuentran vinculados con la realidad, son creados dependiendo la necesidad o el área en que se va a trabajar; pero es representado en un ambiente virtual, que de alguna forma permita trabajar con el problema de una forma innovadora.

1.4.4. APLICACIÓN DEL VIDEOJUEGO SERIO.

En la siguiente etapa se aplica el juego serio “NanoLudiCicle”, el mismo que nos permite dar otro tipo de objetivo al juego, que consiste en ganar y cumplir las metas por ayudar al Microludio, también brinda psicoeducación mediante frases que escucha el niño o niña, estas contienen mensajes positivos. El juego se utiliza para trabajar conductas que pueden servir en alguna oportunidad de su vida, por ejemplo: en el juego de inhibición se le pide al usuario que evite ser lastimado por el monstruo, mientras que en el de agresividad se le pide al niño que solo elimine a los monstruos malos y a los buenos les evite.

Cuando se le pide al usuario que evite ser lastimado, en la realidad se le dice al niño o niña que es mejor evitar las conductas que le hacen daño porque esto genera más violencia.

En el juego de agresividad, se le pide al usuario que elimine a los monstruos malos y a

los buenos los evite, se tomó esta medida para que los niños y niñas que presenten rasgos de agresividad empiecen a identificar cuáles de sus compañeros son buenos y cuáles no, con el fin de empezar a frenar las actitudes negativas que tiene hacia los otros.

En los dos juegos se presentan reforzadores positivos: monedas, vidas, piezas de la bicicleta; también se le muestra un cuadro en el cual se indica que para cada acción hay una recompensa, por ejemplo: por tomar la decisión de evitar (salto) se le da 4 monedas, por disparar con balas de pintura se le da 2 monedas y por disparar con ramas de árbol se le da 0 monedas.

1.4.5. ENFOQUE PSICOLÓGICO DEL VIDEOJUEGO SERIO.

✓ ENFOQUE COGNITIVO

Permite crear materiales que le sirva al usuario para trabajar en el aprendizaje de nuevos pensamientos o la construcción y crecimiento personal, en donde se manifiestan enseñanzas ya obtenidas en el transcurso de su vida y los nuevos esquemas; con el propósito de incrementar la forma de resolución de problemas, razonamiento y toma de decisiones del usuario. Esta se encuentra relacionada con la mente, aprendizaje, percepción, razonamiento e inteligencia. Para la creación de juegos serios debemos centrarnos en el interés o la necesidad de cada sujeto para poder trabajar en los procesos mentales y las estructuras de la memoria humana.

Debe ser un proceso activo, en el cual el sujeto tenga que realizar varias actividades para que pueda asimilar contenidos de los cuales aprenda. Mientras más utilice, juegue, reproduzca el juego “serio” favorecerá a la construcción personal y se convertirá en un proceso significativo.

✓ ENFOQUE CONDUCTUAL

Este enfoque va de la mano del cognitivo ya que le posibilita demostrar al ser humano mediante conductas lo aprendido. Se basa en un esquema fundamental que es: “estímulo”- “respuesta”, con el que se obtiene siempre un resultado. Lo importante en este enfoque y el objetivo es que al usuario se le brinde estímulos que le permitan cambiar conductas negativas. Para que estos comportamientos sean integrados en las conductas del sujeto es necesario que sea repetido o ejecutado varias veces.

CAPÍTULO 2

HABILIDADES SOCIALES.

2.1. ESTADO DE ARTE

La “Sociedad de la Información”, que surge y se desarrolla a partir de finales del siglo XX e inicios del siglo XXI; en la actualidad, estamos experimentando cambios y adaptándonos a nuevas transformaciones digitales que nos permiten involucrarnos en la conocida “Sociedad del Conocimiento”.

La omnipresencia de las TIC’s en las actividades cotidianas de los niños, adolescentes y adultos, posibilita la creación de espacios tecnológicos, educativos y con una visión futurista, lo cual se crea para el mejoramiento de los sistemas inclusivos y de desarrollo de nuevas herramientas acceden al desenvolvimiento más efectivo, en entornos diversos.

El término “juego serio” se lo utilizó por primera vez en el año de 1970, momento en el que su significado se enfocaba en referir que los juegos servían para la educación y el entretenimiento. En la actualidad permite que el aprendizaje sea más interactivo, por lo cual los estudiantes presentan mejores resultados académicos.

A continuación se presentan algunas de las investigaciones más relevantes en este campo:

Re-Mission: es un videojuego para jóvenes que padecen cáncer, en el que se busca el

bienestar físico y psicológico de estas personas que presentan enfermedades crónicas. Este juego serio se hizo con el objetivo de investigar los síntomas de estos pacientes y, dentro de su temática busca eliminar las células del cáncer, erradicar las bacterias, detener la metástasis y trabajar en los tratamientos a causa de los efectos secundarios.

Dicha investigación incluyó una población de 375 pacientes con cáncer, en edades que oscilan entre los 13 y 29 años pertenecientes a Estados Unidos, Canadá y Australia. Como resultados de este estudio se obtuvo que en un 70% se aumentaron los conocimientos sobre el cáncer en los participantes; permitiendo que se dé una mejor adherencia al tratamiento, visualizando de esta manera cambios positivos y beneficiosos en los pacientes.

Videojuego serio para el estudio de expresiones faciales en personas con Autismo:

Es un videojuego serio que se elaboró con el propósito de capturar las emociones en niños que presentan autismo. Al inicio se trabaja en entrenamiento de las emociones, en las que el niño puede escoger de un grupo de siete, como son: tristeza, alegría, asco, ira, miedo, sorpresa y neutral; disponiéndose en una segunda fase al videojuego que captura las distintas emociones en un laberinto en 3D. Los participantes fueron 5 adolescentes con edades que oscilaban entre los 14 y 18 años, teniendo como edad promedio los 15.8; el 20% mujeres y el 80% hombres. El grupo de control fueron 4 niños que no presentaban autismo entre 5 y 10 años, con edad promedio de 6.75; 75% mujeres y 25% hombres. Los resultados de esta investigación poseen dos focos de estudio; el primero, que trata sobre el entrenamiento de habilidades sociales, demuestra que los niños con autismo, por lo general, imitan de mejor manera las expresiones cuando se logran ver a sí mismos que si no lo hacen y los niños que pertenecían al grupo de control, siendo de menor edad, demuestran adecuadamente las emociones.

En el Laberinto 3D, tanto grupo experimental como de control generan emociones positivas. El grupo experimental juegan con mayor velocidad.

Los juegos de MMORPGs o juegos de rol multijugador masivo en línea: se iniciaron en el mundo interactivo desde el año 1970, los cuales consisten en crear un personaje, eligiendo raza, profesión, entre otras características que le permiten interactuar en un mundo nuevo, con reglas establecidas por la persona que lo juega y su propia cultura. Este juego ha sido estudiado no sólo en el plano psicológico, sino también informático.

La adaptación de las habilidades sociales a la informática es muy escasa. Hoy en día existen muy pocos programas que promueven el entrenamiento de habilidades sociales y las conductas asertivas dirigidos a profesores/tutores, padres de familia, niños y adolescentes. La mayoría de herramientas digitales son creadas para personas que presentan discapacidades psíquicas y necesidades educativas especiales; a continuación se señala dos programas de habilidades sociales:

“Programa de Habilidades Sociales” (Navarro, Ruiz, Alcalde, Marchena y Amar, 2004): Es un programa evaluativo que permite conocer, informar y orientar al profesor o tutor sobre cómo está el desarrollo de habilidades sociales en el niño, puede ser manejado en cualquier ordenador y desde cualquier conexión a la red. Se puede utilizar con niños de 3 hasta los 6 años (González & Menacho, 2014).

“Habilidades Sociales para el trabajo” (Marchena, Navarro, Alcalde, y Ruiz, 2002): Es un programa que se basa en el desarrollo de 6 actividades complementarias: “saludo”, “Aseo Personal”, “normas a seguir”, “ritmo en el trabajo”, “situaciones” y “puntualidad”. Se puede utilizar en el entrenamiento o el aprendizaje de algunas conductas para mejorar las habilidades sociales en

personas que presentan algún tipo de discapacidad (González & Menacho, 2014).

A demás de estos dos programas existen algunas aplicaciones móviles que tiene en el mismo objetivo, una de ellas es “Picca”, el cual se encarga de trabajar habilidades sociales en niños con síndrome de Down y trastorno del espectro autista y “**Social Express**” que es dirigido hacia habilidades sociales en niños con TEA (González & Menacho, 2014).

2.2. HABILIDADES SOCIALES.-

2.2.1. ORIGEN DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

El término de “habilidades sociales” ha tomado un gran potencial durante los últimos años, pero su inicio se remonta hacia la década de los cincuenta o un período anterior, conocida con el nombre de “asertividad”. Andrew Salter (1949), considerado como el padre de la terapia de conducta, presenta su libro titulado *Conditioned Reflex Therapy* (Terapia de Reflejos Condicionados), el cual expone dos tipos de personalidades (personalidad excitatoria e inhibitoria), las mismas son dos maneras que presentan dificultad en exponer sus emociones (Carillo, 2015). Él mismo autor dio a conocer seis técnicas que posibilitan la expresión de los seres humanos, tales como: expresión verbal de emociones, expresión facial de emociones, recibimiento de alabanzas, expresión de desacuerdos, utilización oportuna de primera persona al hablar, actuación espontánea. También, señaló la terminología “conducta asertiva” y la definió como forma adecuada de expresar las emociones por parte de una persona (Carillo, 2015).

Hacia 1937, Murphy y otros autores describieron que era importante que los niños y adolescentes utilizaran sus habilidades sociales, conocido en ese momento como conducta asertiva, para interrelacionarse con individuos de edad similar; tomando en cuenta que estas les permitían entenderse de mejor manera con una persona de edad superior. Años más tarde, en 1958, Joseph Wolpe y en 1966, Lazarus, empezaron a diferenciar entre los términos de habilidades sociales y conducta asertiva; sin embargo, este último se mantuvo hasta la década de los setenta, cuando se genera un mayor volumen de conceptos y conocimientos por investigaciones que rodean esta temática (Carillo, 2015).

En los años setenta, se crean los primeros instrumentos de evaluación de las habilidades sociales, siendo los autoinformes los principales medios que se buscaban para conocer estas condiciones positivas humanas. Los cuestionarios que evaluaban asertividad fueron: *Rathus Assertiveness Schedule* (RAS), de Rathus (1973), *College Self Expression Scale* (CSES), de Galassi, Delo, Galassi y Bastien (1974), *Adult Self Expression Scale* (ASES), de Gay, Hollandsdsworth y Galassi (1975), *Assertion Inventory* (AI), de Gambrill y Richey (1975). Los instrumentos que se encargan de medir la ansiedad social fueron: *Social Avoidance and Distress Scale* (SAD), de Watson y Friend (1969), *Interaction and Audience Anxiousness Scale* (IAAS), de Leary (1983).

En los años posteriores se realizaron estudios y evaluaciones sobre el aspecto cognitivo dentro de las habilidades sociales, es decir, se buscaba verificar cuánta importancia tenían; para lo cual, trabajaron varios investigadores, quienes fueron: Albert Ellis (1962), creador de la Terapia Racional Emotiva Conductual; Michael Mahoney (1974), consideraba los procesos cognitivos sumamente importantes en la vida de cada ser humano, para la toma de decisiones; Aaron Beck (1976), precursor de la Terapia Cognitiva; Donald Meichenbaum (1977), terapeuta

Cognitiva Conductual. Siendo entre los finales de los años 70 y comienzos de los 80, el momento cumbre en el que se elaboraron cuestionarios sobre evaluaciones de las cogniciones relacionadas con las conductas sociales (Eceiza, Arrieta, & Goñi, 2008).

En 1989, Caballo y Buela consideran que la capacidad de cada individuo para manejar adecuadamente sus habilidades sociales, es el factor negativo o positivo que posee su cognición y una auto denominación; es decir, el tipo de pensamientos que posee frecuentemente.

Algunos autores han considerado a las habilidades sociales, en un primer momento, como la capacidad de mantener estable las conductas, es decir, mantenerlas repetitivas, sin comprender que es lo que sucede en el tiempo y espacio; actividades tales como: iniciar y culminar conversaciones, expresión de sentimientos positivos, de amor o afecto, expresión de sentimientos negativos: enfado, odio, entre otros (Salter, 1949; Cattell, 1965; Wolpe, 1969). En la actualidad, al contrario, se da mucha importancia al aspecto contextual, factores personales, ambientales y sociales; para así lograr un adecuado uso de las habilidades sociales (Bellack y Morrison, 1982).

2.2.2. DEFINICIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES.

La definición de habilidades sociales se convierte en un aspecto complejo, ya que desde su inicio se han ido modificando, sin embargo se las puede considerar como competencias que posee el ser humano para relacionarse con otras personas de manera positiva; además le van a permitir sentir su propio bienestar. Se debe tener en cuenta que las conductas verbales y no verbales son actos que permiten una adecuada interrelación con los demás individuos. Entre los comportamientos no verbales que son de importancia, tenemos: mirada, expresión facial,

sonrisa, gestos, postura del cuerpo y movimientos que se ejecutan con la cabeza, etc.; estos aspectos mejoran las relaciones con las personas que nos rodean (Torres, 2014).

Las habilidades sociales poseen relevancia en el ámbito social, es decir, el ser humano debe tener la capacidad de involucrarse o desarrollarse en todos los ambientes o áreas para producir una interacción con los otros. Se debe tener en cuenta que la psicología social tiene gran interés en el estudio de este tema. Por eso se considera que las personas que poseen dichas habilidades son aquellas que se diferencian, ya que sus dimensiones conductuales, fisiológicas y cognitivas les permiten ser independientes y con cualidades para la intercomunicación (Eceiza, Arrieta, & Goñi, 2008).

Sin embargo, existen conceptualizaciones en referencia a las habilidades sociales en los niños y niñas:

Rinn y Marke, en 1979, consideraron a las habilidades sociales son un conjunto de conductas verbales y no verbales que le permiten al ser humano, en particular a los niños y las niñas, desarrollarse en sus relaciones interpersonales (Peñafiel & Serrano, 2010).

Otro concepto con el que se aportó y conoció más a las habilidades sociales en la etapa de la infancia es el de Monjas, en 1992, en su tesis doctoral. En esta dice que las habilidades sociales son comportamientos que permiten las relaciones positivas con los pares y con los adultos.

En general, se debe tomar en cuenta que para hacer uso satisfactorio de nuestras habilidades sociales, se involucran tres aspectos:

- ✓ Conductual: que hace relación al tipo de habilidad innata que posee cada ser humano.
- ✓ Cognitivo: son los pensamientos que posee cada individuo, sobre todo los juicios personales de valor que le entrega a cada situación, es decir, si una forma de responder a un cierto estímulo o conducta es positivo o negativo, tanto para sí mismo como para los demás.
- ✓ Contextual: es importante tener clara cuál es el comportamiento con el que se procederá, dependiendo de la situación que se está experimentando (Carillo, 2015).

2.2.3. DEFINICIONES SOBRE LOS TIPOS DE RELACIÓN INTERPERSONAL.

- **Inhibición:** Se define como un patrón que se presenta frecuentemente en los comportamientos de un individuo, representando estas conductas: miedo y retraimiento ante diversas personas pueden ser conocidas pero sobretodo desconocidas, situaciones que ocurren o eventos que se presentan en el tiempo (Guerra, Martín, & Arnaiz, 2011).

De acuerdo con la Real Academia de la Lengua, la palabra inhibición proviene del latín *inhibitio* o *inhibitionis*, que significa mantener o detener los límites internos.

- **Agresividad:** La agresión es un concepto global que se ha establecido, el cual no es un comportamiento que se presenta únicamente en los seres humanos, tanto niños como adultos, sino también en los animales. De éste

proviene la agresividad que, según Berkowitz (1995), se considera como la tendencia a realizar comportamientos agresivos de faltar al respeto, golpear, lastimar a otras personas de forma intencional, ante cualquier eventualidad positiva o negativa que se presente (Berkowitz, 1996).

Esta palabra, de acuerdo a la Real Academia de la Lengua, proviene del latín *adgredior* o *adgressus*, que tiene un concepto de ir hostilmente sobre alguien o provocar daño.

- **Asertividad:** En primer lugar, Caballo en 1983, nos expone que no tienen igual significado la palabra aserción que asertividad. Aserción es un vocablo con el cual se denomina una extensa cantidad de conductas que posee la persona o es la forma en que cada individuo asegura una cosa o dicho que ha expuesto (Caballo, 1983).

Asertividad, es un término que trabaja en conjunto con la terapia conductual; en el año de 1978, Alberti y Emmons definieron que la conducta asertiva, como se conocieron a las habilidades sociales son aquellas por medio de las que las personas responder antes los estímulos, teniendo como base sus intereses personales, también pueden defenderse de las adversidades de manera adecuada y hacer cumplir con sus derechos.

2.2.4. ESTILOS DE RELACIÓN INTERPERSONAL.

Existen estilos de comunicación que se encuentran en polos opuestos, como son la inhibición y la agresividad; siendo cualquiera de estos dos causantes de relaciones negativas que puede presentar una persona, especialmente un niño o niña, teniendo como consecuencias sentimientos de tristeza o culpabilidad, problemas a nivel escolar, rechazo social y

preocupación excesiva por la situación que están sobrellevando en ese momento. La asertividad es el factor que mantiene el equilibrio entre los dos estilos nombrados anteriormente; por lo cual, si comprendemos lo que es la asertividad y las conductas que conlleva la misma, lograremos un desarrollo total de nuestras relaciones sociales (Carillo, 2015).

- ✓ **Estilo pasivo o inhibido:** Al referir el estilo pasivo en un individuo, principalmente en los niños se debe considerar que este comportamiento para relacionarse con los otros, es complejo; puesto que tiende a no hacer defender sus derechos, aunque él si cumple con sus deberes. Por lo general, sus sentimientos no son expresados como se debería, sino se reprimen y se muestra emocionalmente poco sincero. Entre los componentes no verbales que expone son: una mirada baja y evitativa, cubrimiento de la boca, hombros encogidos, sus gestos son de nerviosismo, retuerce sus manos y tiende a aferrarse a una persona que considera que le brinda seguridad. También se niega y minimiza a sí mismo, y se comporta ansioso, temeroso, con heridas que le marcan y al final, se enfada consigo mismo y los demás (Carillo, 2015).

- ✓ **Estilo agresivo:** Este estilo de comportamiento muestra que el niño o niña tiende a imponerse, no sólo en sus palabras sino también en los actos que ejecuta; los mismos son inapropiados. Considera primordial la atención propia y el cubrimiento de todas sus necesidades, sin importar cuales son los requerimientos o necesidades de los demás, es decir, se siente superior. Al presentarse cualquier situación negativa que deba experimentar, como consecuencia muestra fuertes deseos de venganza. Entre las expresiones o conductas no verbales, están los ojos de poder que causa temor en los demás

(Hernández, 2011).

- ✓ **Estilo asertivo:** Al hablar de asertividad debemos tener en cuenta que es el estilo de comportamiento más adecuado, con el cual una persona debe desenvolverse ante las demás personas. Es una persona, que desde niño/a, aprendió a considerarse como un individuo significativo tanto para sí mismo como para los otros, significando que cumplía con sus deberes y por lo tanto, exigía sus derechos; sin involucrar situaciones negativas o causar daño. Busca siempre que todos sus actos y sentimientos sean en bien común. Siempre encuentra la manera más adecuada para tomar y resolver problemas; logra cubrir y satisfacer apropiadamente (Hernández, 2011).

2.2.5. DESARROLLO PSICOSOCIAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS.

Durante el período de la niñez y adolescencia, es de suma importancia que se lleven a cabo tanto el conocimiento como el desarrollo de las habilidades sociales. Asimismo se debe trabajar en la personalidad que poseerá en un futuro y la autoestima que proyectará siempre. Para que esto sea efectivo, se necesita que las figuras paternas o aquellas personas que se encuentren a cuidado del niño, sean capaces de crear en el niño una actitud de positivismo, comprensión y búsqueda del bien común. Por eso, se conoce que el grupo familiar es el primer grupo de socialización con el que comparte el niño y con los cuales aprenderá sobre la oportuna interacción, por medio del juego y del lenguaje (Carillo, 2015).

2.3. FACTORES DE RIESGO.-

Los niños, niñas y adolescentes a lo largo de su vida son víctimas de situaciones que los ponen en riesgo, atentan con su integridad y les impiden desarrollarse satisfactoriamente en el

medio. Estudios demuestran que, por más leyes o derechos que existan en cada país, la situación cada día se agrava más, ellos siguen experimentando situaciones negativas que de una u otra manera afectan a su vida y el desarrollo en la sociedad.

Las situaciones de riesgo que viven hoy en día los menores de edad son diversas, una de ellas son los roles parentales que cumplen los padres, ellos deberían ser quienes enseñen e inculquen a sus hijos valores y sean parte del proceso de formación para crear a personas estables emocionalmente en la vida futura. Debemos tomar en consideración el contexto en el que surge una persona, principalmente el núcleo familiar puesto que esto puede ser un factor positivo o conocido como de protección o un factor negativo o de riesgo en los niños y niñas. Esto hará que el niño o niña posea determinantes psicológicos, sociales y emocionales adecuados para desenvolverse en la sociedad a la que se enfrenta (Quilumba, 2017).

2.3.1. EL MALTRATO INFANTIL.

Este término se define como: “es la acción, omisión o trato negligente, no accidental, que priva al niño de sus derechos y su bienestar, que amenaza y/o interfiere su ordenado desarrollo físico, psíquico o social y cuyos autores pueden ser personas, instituciones o la propia sociedad” (Suing, 2010, pág. 11). Se le denomina como un factor de riesgo, porque se encuentra involucrada la integridad del niño o niña que es la víctima de las agresiones realizadas por una persona mayor a él; además que a corto o largo plazo indica repercusiones negativas en las capacidades de apego, convivencia intrafamiliar, en su autoestima y desenvolvimiento social. En la adolescencia, a más de lo expuesto anteriormente, se puede visualizar que chicos y chicas desde tempranas edades se encuentran ya en un consumo de sustancias (alcohol, drogas), actos violentos, ingreso a pandillas, prostitución y suicidios. En la mayoría de los casos el maltrato se da por parte de la figura paterna, quien no cumple con el rol de padre de una manera

adecuada y muestra actitudes de pérdida de control, conductas agresivas que termina en el maltrato a los integrantes de la familia. A veces la figura materna es la que no cumple un papel adecuado lo que genera diversos tipos de violencia, no le permite estar al niño o niña en situaciones o ambientes que le brinden tranquilidad y seguridad.

2.3.2. EL ABUSO SEXUAL.

Se pone en consideración que este es el factor de riesgo más alarmante que pueda sufrir un niño o niña. Esto sucede cuando existe un contacto intencional de un infante con una persona mayor a él, utilizándolo con el fin de producir una estimulación sexual. Se puede dar utilizando diferentes tipos de chantaje, intimidación, engaño, manipulación o la fuerza; vulnerando la parte emocional, psicológica y física de la víctima. Existen dos tipos de abuso sexual en el que se presenta contacto y el que es sin contacto. El abuso sexual con contacto involucra un contacto físico con los genitales (pene, vagina, ano, pecho) que producen una satisfacción sexual del agresor o abusador. El abuso sexual sin contacto se refiere a indicar actitudes obscenas frente a las víctimas, masturbarse en frente de ellas, observar al otro cuando está desnudo sin el consentimiento de la persona, indicar material pornográfico o tener otro tipo de actitudes o conductas que causen un placer sexual.

Los seres humanos logran desarrollar su tipo de personalidad dentro de su grupo familiar, además que su salud mental y física sea adecuada y alcance estar acorde con la realidad en la que se desenvuelve (Segura, 2003).

2.3.3. EL ABANDONO Y LA NEGLIGENCIA.

La ausencia total o parcial de las figuras de apoyo (padres) es una forma de maltrato ya que no se recibe un cuidado adecuado o es insuficiente para el niño o niña. Los padres evaden responsabilidad al momento de no satisfacer sus necesidades básicas como: alimentación, educación, higiene, descanso, salud, le niegan el afecto y la atención necesaria para desarrollarse; produciendo ansiedad, desconfianza en otras personas, culpa, miedo, inseguridad, etc. Es importante que los niños y niñas reciban la atención necesaria por parte de la gente que forma su ecosistema, ya sea de su hogar, escuela o familia para poder velar por su bienestar.

2.3.4. EL CONSUMO DE SUSTANCIAS.

En el caso de niños y niñas de una edad menor a 12 años indica que “afecta el cambio de la dinámica familiar y social, las migraciones de los padres, el aislamiento, desesperación, soledad, la deserción escolar, entre otras situaciones de riesgo indica las probabilidades para el involucramiento en el consumo de drogas” (Segura, 2003, pág. 37).

El consumo que se presenta en el ser humano desde cortas edades se puede deber a una interacción negativa de varios factores como: familiar, educativo, social, individual, biológico o psicológico, esto hace que aumente la probabilidad de consumo recurrente en la adolescencia.

“La necesidad de contribuir financieramente con la renta de la familia culminó con el ingreso precoz de niños y adolescentes en el mundo del trabajo, lo que tarde o temprano contribuyó con el inicio del consumo de drogas” (Riofrío & Castanheira, 2010, pág. 603).

2.3.5. LA EDUCACIÓN.

La mayoría de las veces se muestra como un privilegio para la sociedad que económicamente tiene muy poco; por eso, lo más común en el Ecuador es que los niños, jóvenes y adultos no se crean capaces de aprender, de destacarse a nivel educativo y lo más fácil para ellos es tomar la decisión de desertar contando con el apoyo familiar. Debemos tomar en cuenta que por ser una educación fiscal generalmente se les brinda educadores que no son capacitados de una adecuada formación que cubra la necesidad de cada estudiante. También las infraestructuras de los planteles se caracterizan por ser inadecuadas para el número de alumnos que asisten y a veces se presenta dificultades con los servicios básicos como: luz, agua y el limitado acceso a la tecnología.

2.3.6. LA POBREZA.

Es un símbolo excluyente o limitante familiar que indica la carencia en el desarrollo contextual del niño y adolescente. “Las desigualdades entre los ecuatorianos que residen en el campo y en las ciudades, entre los pobres y no pobres y entre los indígenas y no indígenas, se manifiesta en todos los indicadores de educación” (Ponce, 2000, pág. 6).

2.3.7. LA MIGRACIÓN.

Este factor puede presentarse por parte de un miembro o miembros de la familia a los países industrializados, en donde encuentran un solvento económico que les permite brindar una estabilidad económica pero perjudica claramente al niño, sobre todo en el área emocional, en la cual, el menor necesita de sus figuras parentales para sentir: amor, tranquilidad, protección, apoyo, etc. En ocasiones, estos niños son vulnerados y aceptan abusos por parte de las personas que se quedan a cargo de ellos, estos pueden ser: sexuales, físicos, psicológico, de

trabajo, entre otras (Palummo, 2012).

2.3.8. LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR.

Es una forma de abuso en la que se pueden presentar diferentes tipos de violencia como: física, psicológica y sexual, lo que le permite al agresor poder controlar a sus víctimas porque ellas presentan estados emocionales de miedo, tristeza, angustia, ansiedad, intranquilidad, etc. Estos tipos de violencia afectan notablemente al sistema familiar y más aún a los niños/niñas que forman parte de él, ya que sus derechos son vulnerados.

- ✓ **ESTILOS DE CRIANZA:** dentro de esta temática, se debe mencionar que los estilos de crianza entre unos padres y otros son sumamente diversos; es decir, mientras unos ejercen demasiado control sobre sus hijos, otros muestran mayor permisividad sobre los mismos. Esta diferencia también se presenta entre un padre y otro, mientras la madre es demandante, el padre se vuelve dócil y atento; dependiendo de los estándares o patrones que maneje cada padre o persona encargada del cuidado.
- ✓ **COMUNICACIÓN INTRAFAMILIAR INADECUADA:** La familia es el primer grupo social con el cual se vincula un niño o niña; por consiguiente, las reglas, los valores y las normas con los que se desempeñe dependen de la crianza y educación que ellos le impartan.

La familia inicia desde que un hombre y una mujer se establecen en unión, por lo cual desde este instante deben aprender a entenderse y llevarse de una manera positiva, comunicándose, respetándose, siendo honestos. Cuando

llegan los hijos, estos aspectos también pasan a ser parte de ellos y los padres comparten decisiones que sean necesarias.

Sin embargo, cuando se presentan aspectos negativos; tales como: golpes, insultos, tratos inadecuados, mínima o nula comunicación; la situación dentro de la familia se convierte en un factor complejo de sobrellevar, por la falta de comprensión.

Se debe distinguir que dentro del hogar se deben colocar jerarquías, pero que estas no sean consideradas como criterios de superioridad o inferioridad; sino como aportes para una mejor relación intrafamiliar (Feixas, Muñoz, Compañ, & Montesano, 2016).

- ✓ **FACTORES DE RIESGO INDIVIDUALES/PSICOLÓGICOS:** Las conductas negativas de los niños y niñas como: desafiante, rebeldía, impulsividad, desobediencia, indisciplina, déficit de atención, hiperactividad, le dificultan el desarrollo en el medio que le rodea. También el dejarse manipular por una persona o grupo de personas mayores a él o ella le impide tomar sus propias decisiones, se puede volver pasivo o con poco carácter lo que le induce a formar parte del grupo que vive bajo la presión social (Trujillo, 2013).

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA.

El presente trabajo de investigación corresponde a un estudio descriptivo de corte transversal, exploratorio y de trabajo de campo, dirigido a niños y niñas entre los 7 y 10 años de edad.

El Nanoludicicle es un videojuego serio creado con el objetivo de utilizarlo durante el proceso de tratamiento en niños y niñas que presenten dificultades en sus habilidades sociales, específicamente en rasgos de inhibición y agresividad. Esta creación se basa en un enfoque psicológico cognitivo-conductual, dirigido hacia el mejoramiento de la toma de decisiones y la resolución de problemas.

3.1. POBLACIÓN.-

La labor desempeñada se ejecutó en la Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios; la cual es una escuela de educación regular y sostenimiento fiscal. Situada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca, en la parroquia Cañaribamba.

La población que se seleccionó para trabajar fueron niños y niñas de 7 a 10 años que pertenecían a los siguientes grados de educación básica: Cuarto de Educación Básica “A” y “B”, Quinto de Educación Básica “A” y “B” y Sexto de Educación Básica “A” y “B”.

- **Criterios de inclusión:** niños y niñas que pertenezcan a la institución; que estén cursando cuarto, quinto o sexto años de Educación Básica; que tengan una edad de 7 a 10 años; que los padres hayan aceptado que sus hijos o

hijas formen parte de la investigación; que los niños o niñas deseen formar parte del proyecto investigativo.

- **Criterios de exclusión:** presencia de algún tipo de discapacidad, coeficiente intelectual bajo, una edad menor o mayor a la ya designada anteriormente.

3.2. INSTRUMENTOS.-

- **Test proyectivo de la figura humana de Machover:** El test proyectivo de la persona permite obtener un conocimiento sobre los rasgos de personalidad del paciente; es evaluado mediante la realización del dibujo de una persona. Para este test nos basamos en 14 características sobre el perfil de inhibición y agresividad que están detalladas en la tesis titulada “Aplicación de los fundamentos de la psicología infantil para la creación de una herramienta psicológica automatizada basada en el test de la familia y de la persona humana” (Borck & Cevallos, 2014, págs. 39-40).
- **Test Children’s Assertive Behavior Scale / Escala de Comportamiento Asertivo (CABS) tipo II:** “El cuestionario evalúa mediante autoinforme el comportamiento de los niños de los primeros cursos de escolarización, contemplando su conducta social en la interacción con sus iguales y clasificándolos en pasivos, agresivos o asertivos” (Campo, 2016). Se puede observar otros estudios de “Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años” (Carillo, 2015) y “Comportamiento asertivo y adaptación social: Adaptación de una escala de comportamiento asertivo (CABS) para escolares de enseñanza primaria (6-12

años)” (De la Peña, Hernández, & Rodríguez, 2003). (Ver anexo 1).

- **Entrevista al presidente o al niño/a representante de cada grado sobre las conductas de los niños seleccionados:** Se utilizó para perfilar al niño o niña que formaba parte de la investigación. Este apartado consistió en realizar una pregunta al estudiante representante de cada grado, es decir, presidente/a, vicepresidente/a del grupo de estudiantes al que pertenecían los participantes. Las preguntas se encontraban formuladas de la siguiente manera: ¿Quién de tus compañeros o compañeros consideras que es un niño o una niña tímido/a?, ¿Quién de tus compañeros o compañeros consideras que es un niño o una niña agresivo/a?; tenían como objetivo conocer qué niño o niña presentaba rasgos de inhibición o agresividad, lo cual permitiría lograr la corroboración de datos obtenidos previamente.
- **Utilización del esquema de votación borda:** Es una herramienta que se utilizó con el objetivo de obtener un diagnóstico del niño o niña, la función era ingresar los resultados obtenidos de las tres pruebas anteriores y el sistema experto nos brindaba el diagnóstico exacto (Robles, 2010).
- **Cuestionario evaluador sobre el comportamiento para el presidente del grado sobre los niños que presentan rasgos de inhibición y agresividad:** Son 2 cuestionarios, cada uno presenta 14 preguntas que permite evaluar una serie de conductas que posee el niño o niña; la mayoría se muestran en una escala de: Nunca, A veces, Frecuentemente, Muy frecuentemente. (Ver anexo 2).

- **Cuestionario evaluador sobre el comportamiento para los niños y niñas participantes de la investigación que presentan rasgos de agresividad o inhibición:** Son dos cuestionarios, cada uno presenta 12 preguntas que permite evaluar una serie de conductas que presenta el niño o niña; la mayoría se muestran en una escala de: Nunca, A veces, Frecuentemente, Muy frecuentemente. (Ver anexo 3).
- **Encuesta de percepción sobre la aplicación para terapia psicológica “NanoLudiCicle”:** Por medio de esta encuesta que se realizó al grupo de investigados se buscó conocer la opinión que poseían en relación con el videojuego “Nanoludicicle”. Para los niños o niñas que presentan rasgos de inhibición fueron 12 preguntas y para el grupo de participantes con rasgos de agresividad eran 13 preguntas; en ellas se valoraba diversos ámbitos, como son: la comprensión del lenguaje que se presenta durante el juego, la forma de los personajes, las acciones que se ejecutan y la toma de decisiones que se realizan en la aplicación. (Ver anexo 4).

3.3.PROCEDIMIENTO.-

El acceso a la Unidad Educativa “Zoila Aurora Palacios” se solicita en el mes de junio, presentando una copia del diseño de tesis y documentos adjuntos en los que se especifica el trabajo que se llevará a cabo durante los próximos meses y solicitando la participación tanto de los estudiantes de 7 a 10 años de edad, de los diversos niveles educativos como de los docentes de los diversos grados a los que pertenecen los niños y niñas.

Posterior al permiso obtenido se entrega en las aulas los consentimientos informados

para cada estudiante, que deben ser entregados y firmados por los padres, para que tengan conocimiento de las actividades que se llevarán a cabo con los niños y niñas y que su desempeño será voluntario y anónimo.

Recibidas las respuestas de aceptación se obtiene una población de 84 niños y niñas con los que se procedió a la aplicación del Test de Comportamiento Asertivo y Adaptación Social (CABS) del cual no se logró buenos resultados, ya que los niños no entregaron respuestas sinceras que corroboraran y permitieran conocerlos; se puede afirmar que los mismos saben en qué consiste un buen comportamiento, de forma teórica, pero no lo utilizan en la práctica. Posteriormente, se realizó la aplicación del test proyectivo de la persona que pertenece al House-Tree-Person (HTP) y una entrevista al presidente o representante de los estudiantes de cada grado.

Después de culminar la evaluación con la obtención de los tres datos (Test CABS, Test Proyectivo de la Figura Humana y Entrevista), se utilizó un esquema de votación borda creado con anterioridad en la tesis de Vladimir Robles Bykbaev, en el año 2010, permitiendo obtener un resultado del perfil que más se acerca al niño o a la niña (Robles, 2010). Al final como consecuencia, se obtuvo 19 niños y niñas agresivos, 18 niños y niñas inhibidos, 35 niños y niñas asertivos y en 10 niños y niñas no se presentó un diagnóstico, ya que los perfiles no concordaban.

Para concluir con la clasificación de la población se pidió a los tutores de cada grado que ayuden a seleccionar, de la base de datos que se consiguió, a dos niños mayormente inhibidos y dos niños mayormente agresivos, para que formen parte del proyecto; en total se trabajó con una población de 24 niños y niñas, entre ellos 12 agresivos y 12 inhibidos. Toda

esta información hace referencia a los datos que forman parte del pre test del proyecto que se lleva a cabo.

Posterior a la culminación de todo este proceso de selección, se inicia con el respectivo trabajo terapéutico con el grupo de participantes seleccionados, contando cada equipo con cuatro sesiones a realizarse. Se inicia con la presentación de la planificación del proceso que se ejecutará, a los docentes de cada grado con que se desempeñó la labor y a los niños y niñas que conformaban el grupo de participantes.

El día martes 21 de noviembre de 2017 se realizó la presentación entre los niños y niñas que iban a conformar cada grupo, puesto que pertenecen a diversas edades y niveles de estudio.

El grupo de 12 niños y niñas que presentan rasgos de inhibición comenzaron su proceso terapéutico el día miércoles 22 de noviembre de 2017, sesión en la cual se trabajaron un cuatro objetivos, tales como: evaluar los comportamientos que presentan los niños, establecer una relación positiva entre terapeutas y participantes, plantear reglas y normas para trabajar positivamente dentro del grupo y aprender a reconocer situaciones, pensamientos, emociones y acciones. Dentro de las diversas actividades ejecutadas, se procedió a la evaluación de una encuesta pre test de los comportamientos que presentaban los niños y niñas, ésta se basó en el Cuestionario sobre el comportamiento de niños y adolescentes para padres (Parellada), la Escala de Inhibición Conductual para Preescolares, versión de Maestros (EICP-M) (Ballespí, Jané, Riba, & Doménech , 2003) y la Lista de chequeo conductual de la agresividad en niños (Varona). Durante esta sesión se trabajó la técnica de automotorización.

La segunda sesión se llevó a cabo el día miércoles 29 de noviembre de 2017 con dos objetivos que se enfocaron en construir pensamientos de afrontamiento y aumentar la presencia de

nuevas conductas que sean más adaptativas. Durante este trabajo se aplicó las técnicas de autocontrol cognitivo y control de contingencias.

El día miércoles 6 de diciembre de 2017 se procedió a la retroalimentación de lo trabajado hasta el momento y conocer más sobre las habilidades sociales y su manera positiva de utilizarlas. Las técnicas que se aplicaron fueron: ignorar, relajación y banco de niebla.

En la última sesión terapéutica, con fecha de miércoles 13 de diciembre de 2017, se llevaron a cabo los objetivos de mejorar el autocontrol y la determinación en el momento de afrontar un problema y se procede con el cierre terapéutico. Se utilizan las técnicas de exposición y psicoeducación. En esta sesión se procede a la encuesta del pos test de los comportamientos de los niños y niñas.

Las sesiones que se ejecutaron con el grupo de 12 niñas y niños con rasgos de agresividad son cuatro al igual que con los participantes que presentan rasgos de inhibición.

El día jueves 23 de noviembre de 2017 se da comienzo a las sesiones de trabajo con la evaluación de los comportamientos que presentan los niños y las niñas, además se establece una relación adecuada entre terapeutas y grupo de trabajo en el que también se plantean reglas. Por último se identifican las emociones y su intensidad, los pensamientos y las acciones que poseen. Se realiza la encuesta del pre test que se basó en el Cuestionario sobre el comportamiento de niños y adolescentes para padres (Parellada), la Lista de chequeo conductual de la agresividad en niños (Varona) y el Cuestionario de agresividad (Melián, 2017). Se maneja la técnica del Termómetro más las emociones.

La segunda sesión ocurre el día jueves 30 de noviembre de 2017, en la cual se identifican las conductas negativas que presentan los participantes con compañeros/as de la Unidad Educativa y prever las consecuencias de sus acciones y trabajarlas en el momento oportuno. Las técnicas que se utilizaron son el autoreporte y la proyección temporal.

El día jueves 07 de diciembre de 2017 se realiza una retroalimentación de lo trabajado hasta el momento y aprender por medio de la técnica de resolución de problemas a plantear nuevas posibilidades de solución para enfrentar situaciones negativas.

Se culmina la cuarta sesión el día jueves 14 de diciembre de 2017 planteándose el mejoramiento del autocontrol y la determinación en el momento de afrontar un problema, por medio de las técnicas de exposición y psicoeducación. Se realiza el cierre terapéutico y la encuesta pos test. Se expone a los niños y niñas que en el mes de enero se procederá a la aplicación del juego serio “NANOLUDICICLE” en la Tablet, el cual inicia la aplicación desde la segunda semana de enero los días 10, 11 y 12 de enero de 2018 con los niños y niñas que presentan rasgos de inhibición y los días 17, 18 y 19 con los participantes con rasgos de agresividad. Este período de trabajo no puede ser modificado, puesto que la apertura en la Unidad Educativa ya no es permitida; por el comienzo de evaluaciones.

3.3.1. TRABAJO TERAPÉUTICO.

En la temática de niños y niñas que presentan rasgos de agresividad e inhibición, se han aplicado múltiples técnicas Cognitivo Conductuales para modificar los comportamientos; las mismas han sido de utilidad para lograr resultados positivos en este proyecto. Las técnicas para modificar o implementar pensamientos y conductas han sido tomadas del libro de Práctica Clínica de Terapia Cognitiva con niños y adolescentes de Friedberg y McClure, en el año 2005 (Friedberg & McClure, 2011).

Se trabajó con distintas técnicas para el grupo de inhibición y el de agresividad, ya que se seleccionó y aplicó de acuerdo a las necesidades y al tipo de conducta de los niños y niñas.

Las técnicas que se utilizaron para trabajar con los participantes que presentan rasgos de un perfil de inhibición son:

- **Automonitorización**

Es una técnica que permite una autoevaluación de los malestares, problemas o miedos que el niño o niña está presentando en ese momento. Dentro de esto se aplica “Las vías de mis miedos”, las que permiten al usuario reconocer la relación que existe entre sus situaciones, pensamientos, emociones y acciones. Esta actividad tiene el objetivo de obtener más datos sobre los miedos e identificar sus componentes, con la utilización de metáforas de un tren, sus vías y las estaciones.

El ejercicio comienza pidiéndole al niño/a que dibuje un tren en el que se va a movilizar a seis estaciones (mente, quién, dónde, acción, emoción y cuerpo), las que le realizarán unas preguntas sobre sus miedos y deberá contestar de la manera más concreta posible.

- **Autocontrol cognitivo**

Se utiliza un ejercicio llamado “Replicar al miedo”, este se basa en ayudar a formar pensamientos que le permiten afrontar problemas. La actividad cumple con varias etapas: la primera, le permite al paciente reconocer cuál es el miedo o problema que le está afectando; luego de esto, el terapeuta enseña y modela frases de afrontamiento. En la tercera fase, el niño o niña pueden crear sus mismas frases que posean un contenido que le permita dar al niño/a ánimos para afrontar un inconveniente. Posteriormente, se le pide que seleccione una frase y

se la decore a su gusto.

- **Control de contingencias**

Esta técnica se basa en la relación que existe entre las conductas y sus consecuencias. Busca la manera que el individuo aprenda formas o encuentre soluciones para aumentar las conductas positivas y disminuir las conductas negativas.

- **Banco de niebla**

Es una actividad con la que podemos trabajar asertividad, ya que le permite defenderse al niño o niña de una manera positiva. Consiste en dar la razón a quienes tratan de hacernos daño verbalmente, en otras palabras significa “seguir la corriente”; además que es una técnica que posibilita frenar cierto tipo de agresiones y hace que la otra persona se decepcione y se desconcierte por las respuestas, puesto que su objetivo era crear una reacción negativa.

- **Exposición y Psicoeducación**

Este tipo de técnica que se realiza sirve para que el niño o niña se centre en el ambiente que le produce molestia o es negativo para su desarrollo. Mejora el autocontrol, la forma de reaccionar y su determinación. Es importante que el mismo se sienta parte de esta experiencia, que muestre participación y colaboración.

Dentro de las técnicas utilizadas para trabajar con los niños que presentan rasgos de un perfil de agresividad, están las siguientes:

- **El termómetro**

El termómetro es una técnica que se utiliza con el objetivo de evaluar en qué nivel se encuentran algunas emociones positivas, negativas o producir una identificación emocional. Es necesario que el niño/a pueda conocer sus niveles de emociones para soportar sus manifestaciones y controlarlas.

- **Proyección temporal**

Es una técnica que le permite al niño o niña prever las consecuencias de sus acciones, ver sus impulsos con ciertas distancias y darse cuenta de las actitudes negativas que toma. Se puede realizar en tiempos cortos o prolongados; por ejemplo: hoy, en una semana, en dos semanas y en un mes o en este momento, en la noche, al día siguiente, a la semana.

- **Resolución de problemas**

Esta técnica se trabajó en 4 pasos: 1. Identificar el problema en términos específicos y concretos, 2. Enseñar al niño a generar soluciones alternativas, 3. Implementar la mejor solución y 4. Reforzar las soluciones alternativas.

- **Exposición y Psicoeducación**

Este tipo de técnica que se realiza sirve para que el niño o niña se centre en el ambiente que es negativo porque él o ella la mayoría de veces lo provocan con sus conductas o comportamientos. Permite mejorar el autocontrol, la forma de reaccionar y su determinación. Es importante que el infante se sienta parte de esta experiencia, que muestre participación y colaboración.

CAPÍTULO 4

RESULTADOS, CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES.

Los resultados que se presentan en este capítulo están expuestos de acuerdo con la fase de pilotaje del instrumento tecnológico; sin embargo, este proyecto investigativo se extenderá para obtener una muestra más amplia, con la finalidad de conseguir resultados más significativos.

4.1. MUESTRA.-

El estudio de la parte terapéutica se realizó sobre una muestra total de 24 niños; 9 mujeres 37.5% y 15 hombres 62.5% de la Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios.

El rango de edad sobre el que se realizó el estudio es de 8 a 10 años. El 29.17% de la muestra total corresponde a niños y niñas de 8 años; el 33.33%, de 9 años; el 37.5% corresponden a niños de 10 años.

El estudio de la sección en donde se utilizó la aplicación del juego serio “NanoLudiCicle”, se realizó únicamente con la mitad de la población escogida de manera aleatoria.

Dentro de la aplicación del Juego Serio, de acuerdo con el género, se puede señalar que la muestra de hombres es mayor en relación con la de mujeres, es decir, se trabajó con un grupo de 8 niños correspondiente al 66,67 % y un grupo de 4 niñas con un porcentaje del 33,33 %. Estos datos se obtuvieron de un total de 12 niños.

4.2. APLICACIÓN DE TEST Y CUESTIONARIOS.-

Tabla 3.

Resultados de la aplicación del Test CABS.

Perfil Test CABS	Número de niños	Porcentaje
Agresividad	2	8,34%
Inhibición	9	37,50%
Asertividad	9	37,50%
No diagnóstico	4	16,66%
Total	24	100,00%

Fuente: Elaboración Propia.

En esta tabla se aprecia que los perfiles más sobresalientes son los de inhibición y asertividad que se presentan en un 37,50%, seguido del de agresividad con un 8,34%.

Tabla 4.

Resultados de la aplicación del Test Proyectivo (Persona o Figura Humana).

Perfil de Test Proyectivo	Número De Niños	Porcentaje
Agresividad	9	37,50%
Inhibición	9	37,50%
Asertividad	3	12,50%
No diagnóstico	3	12,50%
Total	24	100,00%

Fuente: Elaboración Propia.

Después de la aplicación del test proyectivo, se obtiene los siguientes datos en el perfil de

agresividad obtenemos un 37,50%, inhibición 37,50%, asertividad el 12,50%, de igual manera se obtiene o se presenta un perfil de no diagnóstico de 12,50%.

Tabla 5.

Resultados del Perfil de la Entrevista.

Perfil de

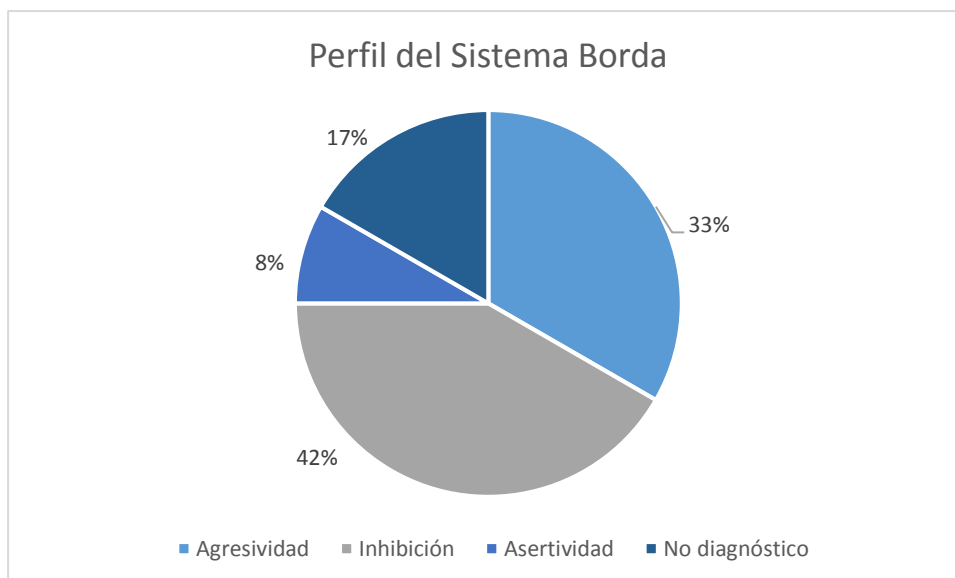
Entrevista	Número De Niños	Porcentaje
Agresividad	12	50%
Inhibición	12	50%
Total	24	100%

Fuente: Elaboración Propia.

Posteriormente de haber realizado la entrevista al presidente de cada grado, obtuvimos los siguientes resultados: Agresividad 50% e Inhibición 50%.

Gráfico 1.

Resultados de la Aplicación del Sistema Borda.



Fuente: Elaboración Propia.

La herramienta utilizada permite obtener con certeza un diagnóstico de Agresividad de 8 niños que representa un 33,33% e inhibición 10 niños que representa un 41,67%. Los 6 niños faltantes indican Asertividad 8,33% y no diagnóstico en un 16,67%.

4.3. APLICACIÓN DE LA PARTE TERAPÉUTICA.-

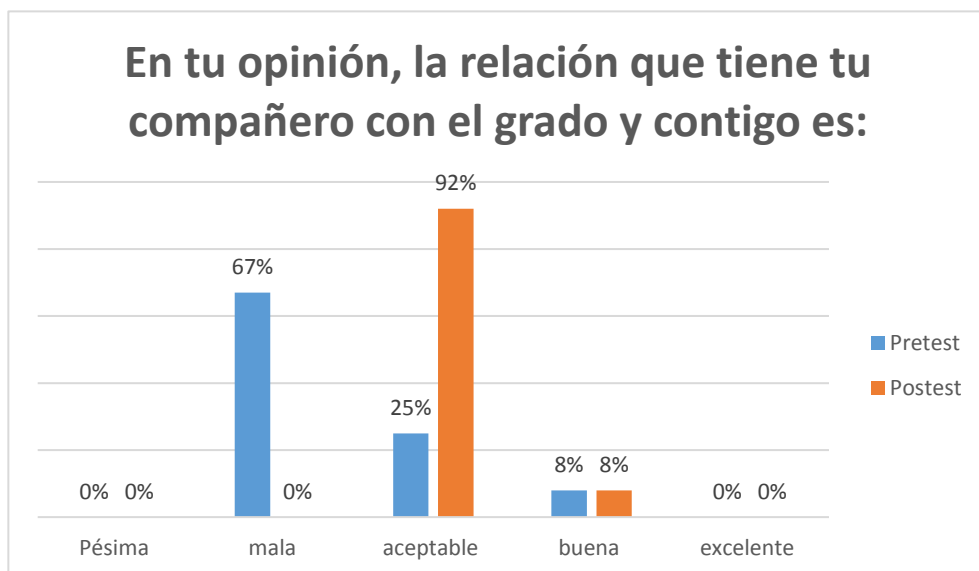
4.3.1. Grupo de participantes que presentan rasgos de agresividad.

ENCUESTA AL PRESIDENTE O PRESIDENTA DE CADA GRADO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPANTES DEL PROYECTO.

- ✓ Rasgos de agresividad / Encuesta a los Presidentes de cada grado sobre las conductas de los niños y niñas que presentan rasgos de agresividad / Relación del participante con los compañeros del grado y con el presidente.

Gráfico 2.

Pre test y Pos test realizado al presidente de los compañeros que presentan rasgos de agresividad.



Fuente: Elaboración Propia.

En el gráfico se puede apreciar la comparación de la primera con la segunda encuesta interpretando que la relación con sus compañeros y con él, mejora en el ítem de aceptable. En el pre test indica porcentajes de una relación mala en un 67%, aceptable en un 25% y buena en un 8%. En el pos test indica porcentajes de una relación aceptable en un 92% y un 8% Buena.

- ✓ Rasgos de agresividad / Encuesta a los Presidentes de cada grado sobre las conductas de los niños y niñas que presentan rasgos de agresividad / Comportamientos del participante.

Tabla 6.

Primera y segunda encuesta realizada al presidente de Grado

Grupo de niños y niñas que presentan rasgos de agresividad				
Pregunta	Frecuencia			
	Nunca	A veces	Frecuentemente	Muy Frecuentemente

1	Insultos al momento de comunicarse con ustedes.	Pre test	8%	75%	0%	17%
		Pos test	17%	75%	8%	0%
2	Las conductas ante el resto son con agresiones físicas.	Pre test	33%	42%	8%	17%
		Pos test	25%	75%	0%	0%
3	Amenaza para que hagan lo que él desea.	Pre test	75%	17%	0%	8%
		Pos test	92%	8%	0%	0%
4	Pone apodos	Pre test	25%	59%	8%	8%
		Pos test	33%	67%	0%	0%
5	Se burla de las cosas malas que le pasa al otro compañero.	Pre test	16%	50%	17%	17%
		Pos test	33%	67%	0%	0%
6	Dice mentiras.	Pre test	8%	67%	8%	17%
		Pos test	25%	67%	8%	0%
7	Es malo o mala con los niños de menor edad.	Pre test	67%	33%	0%	0%
		Pos test	92%	8%	0%	0%
8	Molesta a los demás a propósito.	Pre test	42%	25%	8%	25%
		Pos test	50%	50%	0%	0%
9	No respeta al profesor.	Pre test	17%	66%	17%	0%
		Pos test	42%	58%	0%	0%
10	Se niega a cumplir actividades impuestas por el profesor.	Pre test	33%	50%	17%	0%
		Pos test	75%	25%	0%	0%
11	Insulta a los profesores.	Pre test	92%	8%	0%	0%
		Pos test	100%	0%	0%	0%
12	Pierde el control fácilmente.	Pre test	50%	25%	25%	0%
		Pos test	50%	42%	8%	0%

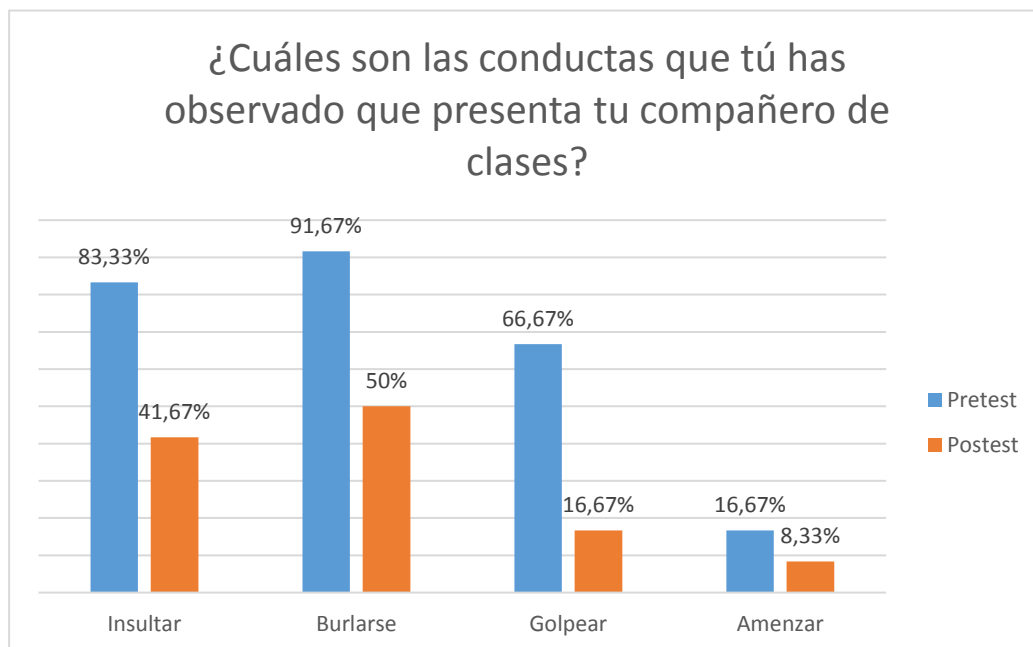
Fuente: Elaboración propia

En la tabla se puede evidenciar la comparación de los porcentajes obtenidos del pre y pos test aplicado al presidente. Se puede evidenciar que los niños han disminuido sus comportamientos negativos.

- ✓ Rasgos de agresividad / Encuesta a los Presidentes de cada grado sobre las conductas de los niños y niñas que presentan rasgos de agresividad / Conductas negativas del participante.

Gráfico 3.

Pre test y pos test realizada al presidente de los compañeros que presentan rasgos de agresividad.



Fuente: Elaboración Propia.

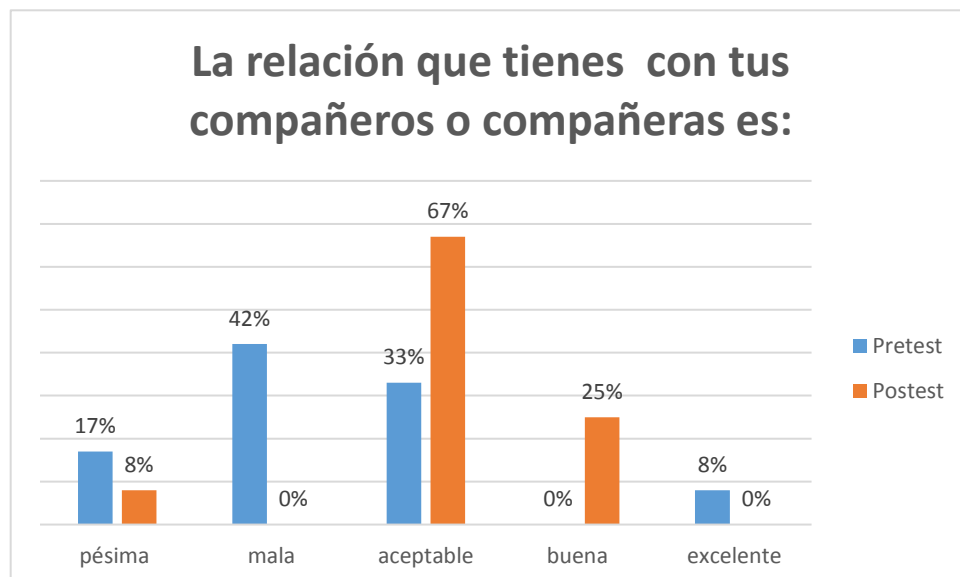
El gráfico comparativo indica la disminución de porcentajes entre la evaluación del pre test y pos test. En la primera encuesta se puede observar que los niños presentan conductas de burlarse en 91,67%, insultarse en un 83,33%, golpear en un 66,67% y amenazar en un 16,67%. En la segunda encuesta se indica 50% en la conducta de burlase, 41,67% en insultar, 16,67% en golpear y 8,33% en amenazar.

ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES PARTICIPANTES DEL PROYECTO.

- ✓ Rasgos de agresividad / Encuesta a los estudiantes participantes del proyecto que presentan rasgos de agresividad / Relación con los compañeros del grado.

Gráfico 4.

Pre test y pos test realizada a los niños y niñas participantes del proyecto que presentan rasgos de agresividad.



Fuente: Elaboración Propia.

En el gráfico comparativo se puede apreciar los porcentajes obtenidos de las dos encuestas, en la primera se indica que el 42% tiene una relación mala, 33% tiene una relación aceptable, 17% tiene una relación pésima y el 8% tiene una relación excelente. En la segunda se presenta valores de que el 67% es aceptable, 25% es buena y el 8% es excelente.

- ✓ Rasgos de agresividad / Encuesta a los estudiantes participantes del proyecto que presentan rasgos de agresividad / Comportamientos de los participantes.

Tabla 7.

Primera y segunda encuesta aplicada a los niños y niñas que presentan rasgos de agresividad.

Pregunta		Frecuencia				
		Nunca	A veces	Frecuentemente	Muy Frecuentemente	
1	Utilizo insultos al momento de comunicarme con mis compañeros.	Pre test	16%	50%	17%	17%
		Pos test	33%	67%	0%	0%
2	Las conductas con mis compañeros son con agresiones físicas.	Pre test	33%	67%	0%	0%
		Pos test	50%	50%	0%	0%
3	Amenazo con hacerles algo para que hagan lo que yo digo.	Pre test	67%	17%	8%	8%
		Pos test	75%	25%	0%	0%
4	Me gusta ponerles apodos como: el gordo, el feo, etc.	Pre test	16%	50%	17%	17%
		Pos test	33%	67%	0%	0%
5	Me burlo de las cosas malas que le pasa a otro compañero de clase.	Pre test	33%	42%	8%	17%
		Pos test	33%	67%	0%	0%
6	Digo mentiras.	Pre test	25%	58%	0%	17%
		Pos test	25%	75%	0%	0%
7	Soy malo o mala con los niños menores a mí.	Pre test	58%	17%	17%	8%
		Pos test	67%	33%	0%	0%
8	Molesto a los demás a propósito.	Pre test	25%	33%	25%	17%
		Pos test	42%	50%	8%	0%
9	Desobedezco o no respeto al profesor.	Pre test	50%	42%	8%	0%
		Pos test	67%	33%	0%	0%
10	Me niego a cumplir actividades que el profesor me pide que realice.	Pre test	84%	8%	8%	0%
		Pos test	75%	25%	0%	0%
11	Insulto a los profesores.	Pre test	84%	8%	80%	0%
		Pos test	92%	8%	0%	0%
12	Pierdo el control fácilmente.	Pre test	33%	42%	0%	25%
		Pos test	58%	42%	0%	0%

Fuente: Elaboración Propia.

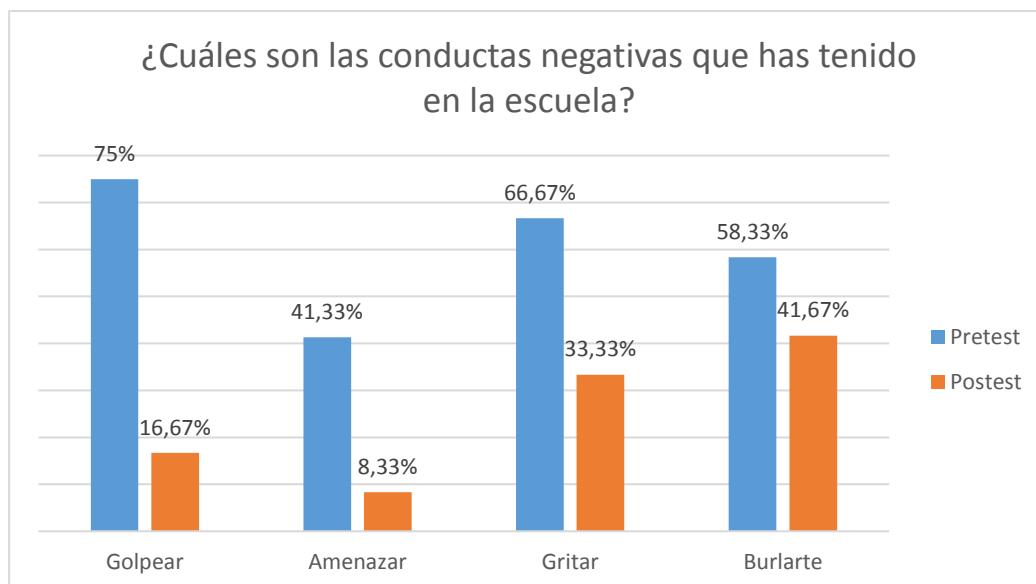
En la tabla se puede observar el porcentaje de la frecuencia con la que los niños con

rasgos de agresividad generan conductas negativas frente a los otros. Se evidencia en el pre test que las conductas disminuyen de porcentaje.

- ✓ Rasgos de agresividad / Encuesta a los estudiantes participantes del proyecto que presentan rasgos de agresividad / Conductas negativas de los participantes.

Gráfico 5.

Pre test y pos test realizados a los niños y niñas que presentan rasgos de agresividad para evaluar las conductas negativas.



Fuente: Elaboración Propia.

El gráfico indica que existe una disminución de porcentajes en relación de la primera con la segunda encuesta, demostrando que los primeros datos obtenidos muestran: 75% en golpear, el 66,67% en gritar, el 58,33% en burlase y 41,33% amenazar. En la segunda encuesta se indica valores de: 41,67% en burlase, el 33,33% en gritar, el 16,67% en golpear y el 8,33% en amenazar.

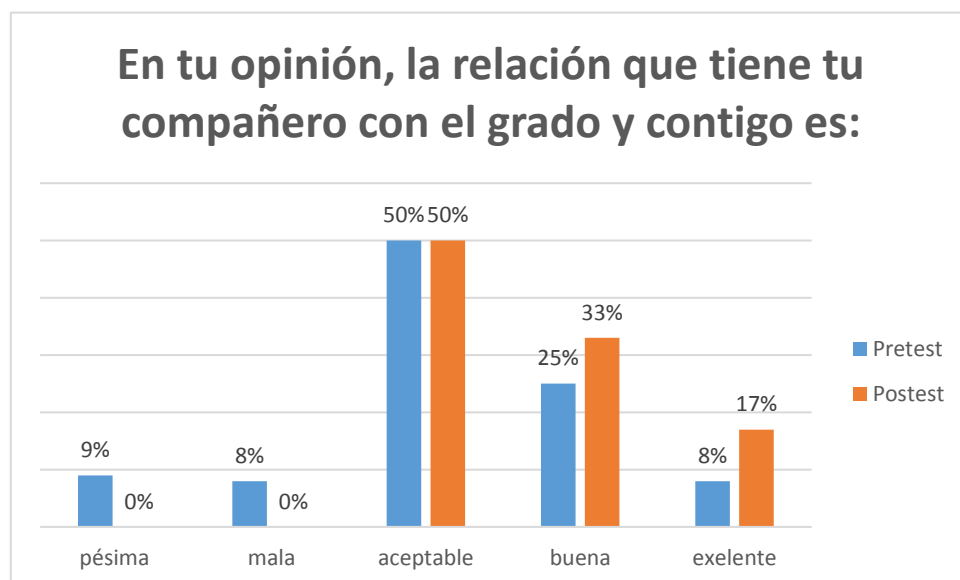
4.3.2. Grupo de participantes que presentan rasgos de inhibición.

ENCUESTA AL PRESIDENTE DE CADA GRADO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPANTES DEL PROYECTO.

- ✓ Rasgos de inhibición / Encuesta a los Presidentes de cada grado sobre las conductas de los niños y niñas que presentan rasgos de inhibición / Relación del participante con los compañeros del grado.

Gráfico 6.

Pre test y pos test realizado a los presidentes de cada grado sobre la relación que existe entre el grado y el niño o niña que presentan rasgos de inhibición.



Fuente: Elaboración Propia.

En el gráfico se puede observar los porcentajes obtenidos de acuerdo a la comparación del pre test y pos test. En primera encuesta se puede indicar que en la mitad de la población existe una relación aceptable, el 25% es una relación buena. En el ítem de pésima se observa un

porcentaje de 9%, mala en un 8% y excelente en un 8%. En la segunda encuesta se obtuvo los siguientes datos: relación aceptable de un 50%, un relación buena de un 33% y una relación excelente de un 17%.

- ✓ Rasgos de inhibición / Encuesta a los Presidentes de cada grado sobre las conductas de los niños y niñas que presentan rasgos de agresividad / Comportamientos de los participantes.

Tabla 8.

Pre test y pos test realizado al presidente de Grado

Grupo de niños y niñas que presentan rasgos de inhibición.						
Pregunta			Frecuencia			
			Nunca	A veces	Frecuentemente	Muy Frecuentemente
1	Miedo de hablar frente a sus compañeros.	Pre test	17%	50%	33%	0%
		Pos test	42%	58%	0%	0%
2	Dificultad para preguntar algo al profesor.	Pre test	42%	25%	25%	8%
		Pos test	42%	50%	8%	0%
3	Es muy callado.	Pre test	17%	50%	25%	8%
		Pos test	33%	67%	0%	0%
4	Tiene uno o dos amigos.	Pre test	33%	33%	17%	17%
		Pos test	67%	25%	8%	0%
5	La expresión facial es de miedo o preocupación.	Pre test	42%	42%	8%	8%
		Pos test	92%	8%	0%	0%
6	Evita conversar con otros niños.	Pre test	33%	33%	17%	17%
		Pos test	50%	50%	0%	0%
7	Es tímido o tímida.	Pre test	17%	41%	17%	25%
		Pos test	33%	59%	8%	0%
8		Pre test	67%	8%	17%	8%

	Se queja de que le duele algo o se enferma.	Pos test	100%	0%	0%	0%
9	Acepta bromas groseras.	Pre test	75%	17%	8%	0%
		Pos test	92%	8%	0%	0%
10	No se defiende cuando alguien habla mal de él o ella.	Pre test	16%	17%	50%	17%
		Pos test	17%	50%	33%	0%
11	No se defiende cuando alguien le agrede físicamente.	Pre test	16%	17%	50%	17%
		Pos test	0%	83%	17%	0%
12	Pasa más tiempo solo que con sus compañeros.	Pre test	67%	25%	0%	8%
		Pos test	83%	17%	0%	0%

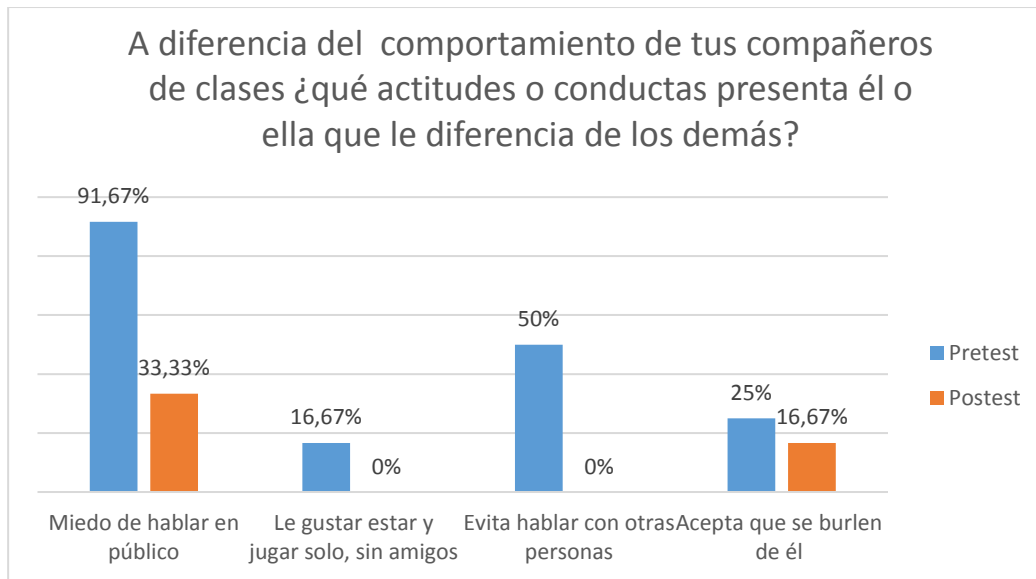
Fuente: Elaboración Propia.

En la tabla se puede ver porcentajes obtenidos del pre y pos test sobre los comportamientos que tienen los niños y niñas que presentan rasgos de inhibición aplicada a los presidentes de cada grado. Se observa que en el pre test disminuyen las conductas lo cual es positivo.

- ✓ Rasgos de inhibición / Encuesta a los Presidentes de cada grado sobre las conductas de los niños y niñas que presentan rasgos de agresividad / Conductas negativas del participante.

Gráfico 7.

Pre test y pos test de la encuesta realizada a los presidentes de cada grado sobre las conductas que muestran los niños o niñas que presentan rasgos de inhibición.



Fuente: Elaboración Propia.

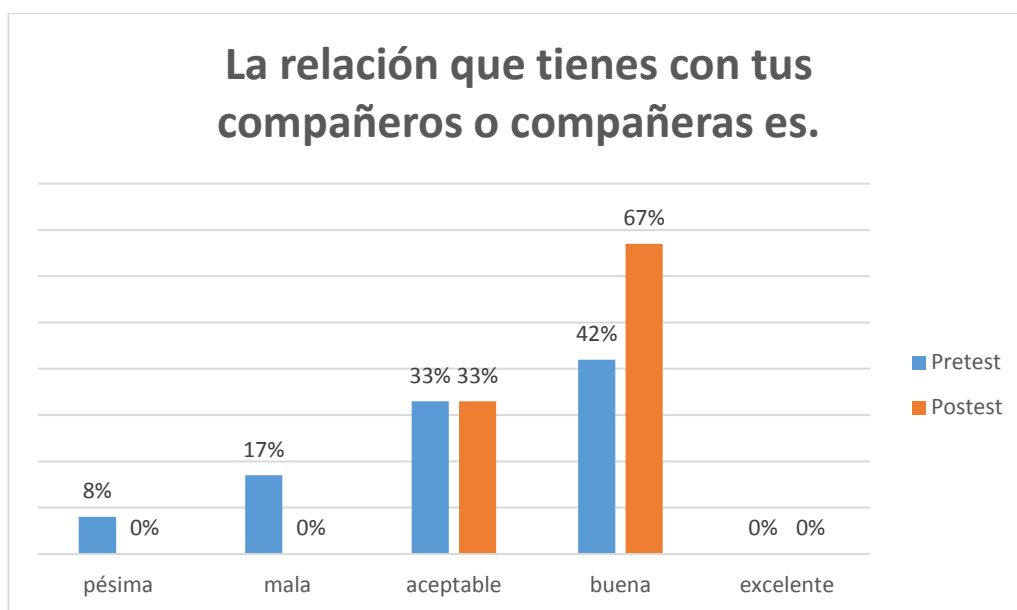
El gráfico comparativos señala porcentajes obtenidos sobre las actitudes o conductas que presenta él o ella a diferencia de los otros niños, obteniendo en la primera encuesta valores de: 91,67% miedo de hablar en público, el 50% evita hablar con otras personas, el 25% acepta que se burlen de él o ella y el 16,67% le gusta estar y jugar sólo. Mientras tanto en la segunda encuesta se obtienen valores de: 33,33% miedo de hablar en público y un 16,67% acepta que se burlen de él.

ENCUESTA A LOS PARTICIPANTES DEL PROYECTO.

- ✓ Rasgos de inhibición / Encuesta a los participantes del proyecto que presentan rasgos de inhibición / Relación con los compañeros del grado.

Gráfico 8.

Pre test y pos test de las encuestas aplicadas a niños y niñas participantes del proyecto que presentan rasgos de inhibición sobre la relación que tienen con sus compañeros de grado.



Fuente: Elaboración Propia.

Los resultados obtenidos en el gráfico comparativo indican que en la primera encuesta los datos obtenidos son: el 42% tiene una relación buena con el grupo, el 33% tienen una relación aceptable, el 17% tienen una relación mala y el 8% tiene una relación excelente y en la segunda encuesta se muestra que un 67% de la población tiene una relación buena y un 33% es una relación aceptable.

- ✓ Rasgos de inhibición / Encuesta a los participantes del proyecto que presentan rasgos de inhibición / Comportamientos de los participantes.

Tabla 9.

Pre test y pos test realizada a los niños y niñas que presentan rasgos de inhibición

Pregunta	Frecuencia			
	Nunca	A veces	Frecuentemente	Muy Frecuentemente

1	Tengo miedo de hablar frente a mis compañeros.	Pre test	8%	42%	17%	33%
		Pos test	33%	67%	0%	0%
2	Se me dificulta preguntar algo al profesor.	Pre test	25%	59%	8%	8%
		Pos test	33%	67%	8%	0%
3	Soy muy callado o callada.	Pre test	16%	50%	17%	17%
		Pos test	33%	58%	9%	0%
4	Tengo uno o dos amigos.	Pre test	25%	33%	0%	42%
		Pos test	33%	50%	17%	0%
5	Siempre me da miedo o estoy preocupado/a.	Pre test	42%	42%	8%	8%
		Pos test	33%	67%	0%	0%
6	Evito conversar con otros niños o niñas.	Pre test	25%	25%	33%	17%
		Pos test	33%	58%	9%	0%
7	Soy tímido o tímida.	Pre test	42%	33%	8%	17%
		Pos test	42%	58%	0%	0%
8	Me duele algo o me enfermo en la escuela.	Pre test	34%	50%	8%	8%
		Pos test	67%	33%	0%	0%
9	Acepto bromas groseras.	Pre test	67%	25%	8%	0%
		Pos test	50%	50%	0%	0%
10	No me defiendo cuando alguien habla mal de mí.	Pre test	42%	33%	8%	17%
		Pos test	33%	58%	9%	0%
11	No me defiendo cuando alguien me agrede físicamente.	Pre test	25%	33%	17%	25%
		Pos test	25%	67%	8%	0%
12	Paso más tiempo solo que con mis compañeros.	Pre test	67%	25%	0%	8%
		Pos test	75%	25%	0%	0%

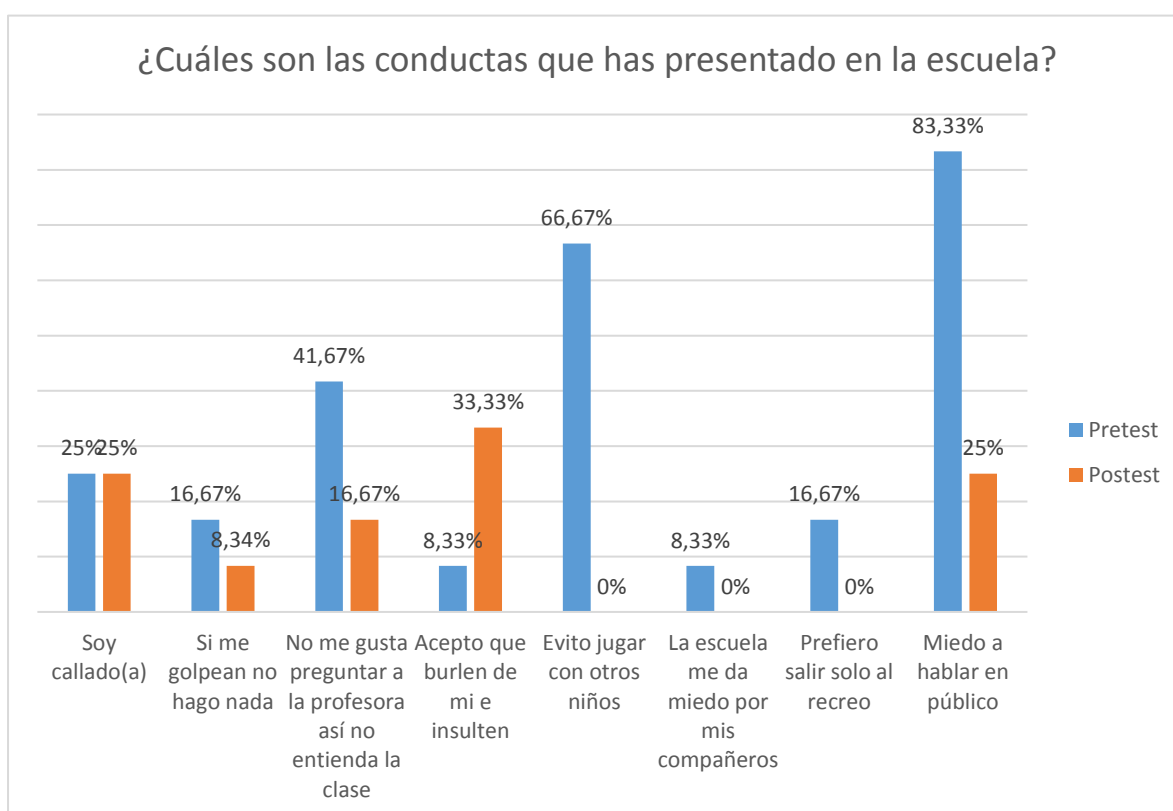
Fuente: Elaboración Propia.

En la tabla anterior podemos observar que hay una comparación entre los porcentajes obtenidos en el pre y pos test. A demás se evidencia que el los valores obtenidos en el pos test son positivos a comparación del pre test.

- ✓ Rasgos de inhibición / Encuesta a los participantes del proyecto que presentan rasgos de inhibición / Conductas negativas del participante.

Gráfico 9.

Pre test y pos test encuesta realizada a los niños y niñas que presentan rasgos de inhibición según las conductas que presenta en la escuela.



Fuente: Elaboración Propia.

En el gráfico comparativo se puede observar la disminución de los porcentajes de las conductas que presentan los niños y niñas, en la primera encuesta se muestra porcentajes de: el 83,33% de la población tiene miedo a hablar en público, el 66,67% evita jugar con otros niños, el 41,67% no le gusta preguntar a la profesora así no entienda la clase, el 25% es callado, el 16,67% si les golpean no hacen nada, el 16,67% prefieren salir solos al recreo, el 8,33% aceptan que se burlen de él e insulten y al 8,33% la escuela le da miedo por sus compañeros, mientras tanto en la segunda encuesta se obtiene puntajes de: 33,33% aceptan que se burlen de él e insulten, el 25% tiene miedo de hablar en público, el 25% es callado (a), el 16,67% no les gusta preguntarle a la profesora así no entienda la clase y el 8,34% si les golpean no hacen nada.

4.4. ANÁLISIS DE RESULTADOS.-

Para el análisis de los resultados obtenidos en el videojuego “serio” utilizamos dos programas que nos permitieron obtener los mismos resultados (Microsoft Excel 2010 y la prueba T para muestras emparejadas). Ver anexo 5.

En el estudio de datos de los niños y niñas que presentan rasgos de inhibición, nos basamos en los datos pre y post de los saltos obtenidos al momento de utilizar la acción “evitar” a los monstruos. En los niños y niñas que presentan rasgos de agresividad, utilizamos los datos de pre y post de los disparos al momento de “eliminar” a los monstruos.

Los datos que se obtiene de cada niño son de la sumatoria total del resultado de saltos de los 6 niveles que el usuario utiliza. Posteriormente se crean dos tipos de hipótesis con el fin de asegurar que se cumpla el objetivo planteado.

Se puede afirmar que aplicar el juego “serio” con Psicoeducación creó cambios positivos en los usuarios.

4.5.CONCLUSIONES.-

Dentro de esta investigación teórica y práctica, se puede describir que el primer grupo social para poseer relaciones interpersonales efectivas o positivas es la familia. Por lo cual, los comportamientos que un niño o niña realice dependen de diversos factores, tales como: el estilo de crianza, el lugar en donde se desarrolla (espacio físico), la situación económica, la educación que recibe, el proceso de enseñanza – aprendizaje, el tipo de familia, consumo de sustancias, estilos de comunicación, entre otros; estos pueden producir diversas consecuencias, tanto positivas como negativas.

Los resultados de este proyecto de tesis se obtuvieron en dos momentos, el primero se obtuvo por medio de la terapia psicológica, en donde se aplicaron técnicas tradicionales que permitieron valorar los efectos como positivos; ya que las conductas negativas disminuyeron y las conductas positivas aumentaron, tanto en la muestra de niños o niñas con rasgos presuntivos de agresividad como rasgos presuntivos de inhibición.

En segundo lugar, se hizo uso de la herramienta digital como apoyo del proceso terapéutico en habilidades sociales, la cual después de un estudio de las variables más significativas se puede afirmar que el video juego serio “Nanoludicicle”, puede ser un instrumento de ayuda para el tratamiento en niños y niñas de 7 a 10 años con rasgos de inhibición y agresividad.

4.6. DISCUSIÓN.-

En este trabajo investigativo se valoró la eficacia de un videojuego serio denominado “Nanoludicicle” y su utilización dentro de las sesiones terapéuticas en el desempeño y desarrollo de habilidades sociales, en niños y niñas de 7 a 10 años de edad en la Unidad Educativa “Zoila Aurora Palacios” de la ciudad de Cuenca, en la cual participaron un grupo de

24 niñas y niños, 12 en la parte terapéutica y 12 en la parte terapéutica y la aplicación del videojuego.

Con los resultados obtenidos se puede visualizar que en la investigación que realiza sobre la Tesis Doctoral de Validación de un Programa Lúdico para la mejora de las Habilidades Sociales en niños de 9 a 12 años, se obtiene los efectos que causa este programa puesto que el tiempo de trabajo se lo ejecuta en mayor plazo, además se puede lograr más conocimientos de los comportamientos que presentan los niños porque no sólo se ejecuta una pre y posintervención sino también seguimiento y se ejecuta el estudio con un grupo mayoritariamente extenso, es decir, una muestra de 87 niños y niñas y la investigación que se ejecutó es de 24 niños y niñas, por lo cual los resultados presentarían distinciones .

En la investigación Doctoral se cuenta con el apoyo del personal docente y del Departamento de Psicología de la Institución Fiscal en donde se lleva a cabo el trabajo, para poseer mayor información de los participantes, mientras que en la Unidad Educativa “Zoila Aurora Palacios” no se presenta mayor apertura (Carillo, 2015).

4.7. LIMITACIONES.-

○ APARTADO TERAPÉUTICO:

En el momento en que nosotros nos encontramos trabajando terapéuticamente con los niños y niñas que formaron parte del grupo experimental y de control, la escuela se encontraba cambiando su infraestructura, por lo que existía un excesivo ruido que no permitía la concentración absoluta; además, para nuestro trabajo se nos ubicó en un espacio que se utilizaba para que los estudiantes se alimentaran, no se nos facilitó otro lugar. Por lo tanto, la

presencia de niños y niñas, que no formaban parte del grupo participante, era constante, es decir, se prestaba a distracción.

- EDUCACIÓN FISCAL:

Se pudo observar que en cada grado existe un número alto de estudiantes lo que le dificulta al tutor (docente de aula) poder dar una enseñanza personalizada o el desempeño del maestro como de los alumnos, se visualiza alterado, al momento de dar la asignatura correspondiente.

4.8. RECOMENDACIONES.-

Por los resultados que se obtuvieron en esta investigación es recomendable considerar la continuación de este proyecto porque el campo que queda por explorar es sumamente extenso, es decir, primero agrandar la muestra con la que se puede desempeñar la labor y además, investigar en instituciones educativas fiscomisionales y particulares; puesto que el nivel económico, de estudios que posean los padres o encargados de la crianza del niño, el tipo de familia y sobretodo el estilo de crianza con que se educa al niño puede influir en las conductas que muestre el niño o niña y la manera de demostrar sus destrezas en el juego y así obtener resultados de un estudio comparativo.

También se necesita un grupo de trabajo más numeroso que se encuentre dispuesto a ejecutar los diversos procesos que se presentan durante el proyecto, es decir, designación de diversas actividades que se estén vinculadas a los conocimientos que posea cada miembro del grupo, como son: psicólogos, diseñadores gráficos, programadores, investigadores.

En relación con el ámbito familiar se debe tener mayor involucramiento en las actividades

que lleva a cabo en niño o niña en su vida cotidiana, puesto que se observó, en casos particulares, que los participantes no tienen cubiertas sus necesidades básicas, como son su vestimenta limpia, los niños no tenían una adecuada alimentación, no llegaban aseados; en otros términos, la protección de los padres era escasa.

El Departamento de Consejería Estudiantil debe solicitar ayuda de practicantes de las diversas universidades de la ciudad en carreras que se asemejen al ámbito de salud mental; ya que la Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios cuenta con un extenso número de estudiantes, lo que produce que los diversos casos de situación clínica no sean atendidos a tiempo o no se los identifique. También la ayuda permitiría a los docentes de cada grado trabajar en actividades más avanzadas si se contará con la colaboración necesaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Añaños , F. (2002). Algunos entornos generadores de situaciones asociales de riesgo. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitario.*, 359 - 376.
- Aprende, P. (2011). *Las TIC en educación*. Junta de Castilla y León .
- Asamblea Nacional, R. (2012). *Ley Orgánica de Discapacidades*. Quito: CONADIS.
- Asociación española de Pediatría de Atención Primaria, A. (2015). *Famiped*. Obtenido de Decálogo para una infancia feliz : http://www.familiaysalud.es/sites/default/files/decalogo_para_una_infancia_feliz.pdf
- Ballespí, S., Jané, M. C., Riba, M. D., & Doménech , E. (2003). Escala de Inhibición Conductual para Preescolares, versión de Maestros (EICP-M): propiedades psicométricas. *Psicothema Vol°15*, 205 - 210.
- Berkowitz, L. (1996). *Agresión: Causas, consecuencias y control*. . Bilbao: DDB.
- Berríos, L., & Buxarrais, M. (Mayo de 2005). *Monografías Virtuales Ciudadanía, demoracia y valores en sociedades plurales*. Recuperado el Mayo de 2018, de Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos.: <http://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>
- Borck, M., & Cevallos, P. (2014). Aplicación de los fundamentos de la psicología infantil para la creación de una herramienta psicológica automatizada basada en el test de la familia y de la persona humana. Cuenca, Ecuador: Universidad del Azuay.
- Botella, C., Baños, R., García, A., Quero, S., Guillén, V., & Marco, H. (2007). La utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en Psicología Clínica. *Uocpapers revista del conocimiento*, 32-41.
- Botella, C., Quero, S., Serrano, B., Baños , R., & García , A. (2009). Avances en los tratamientos psicológicos: la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Anuario de Psicología*, 155-170.

- Brian, W. (17 de Enero de 2018). *Adobe*. Obtenido de Descubre Adobe Illustrator, la aplicación de gráficos vectoriales estándar del sector que te permite crear logotipos, iconos, dibujos, tipografías e ilustraciones complejas para cualquier medio.: <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/how-to/what-is-illustrator.html?set=illustrator--get-started--overview>
- Briones, C., Casero, E., Martín, J., & Serena, P. (2009). *Nanociencia y Nanotecnología. Entre la ciencia ficción del presente y la tecnología del futuro*. Madrid: Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología.
- Caballo, V. (1983). Asertividad: definiciones y dimensiones. *Estudios de Psicología*. N° 13., 52 - 62.
- Cabero, J. (2007). Las necesidades de las tics en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y Comunicación Educativa*, 4-19.
- Campo, M. (2016). Regulación emocional y habilidades sociales en niños con altas capacidades intelectuales. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Carillo, G. (2015). Validación de un programa lúdico para la mejora de las habilidades sociales en niños de 9 a 12 años. Granada: Universidad de Granada. Facultad de Psicología.
- Carneiro, R. (2011). Las TIC y los nuevos paradigmas educativos: la transformación de la escuela en una sociedad que se transforma. En R. Carneiro, J. C. Toscano, & T. Díaz, *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* (págs. 15-28). Fundación santillana.
- Carretero, A. (27 de Agosto de 2014). *Creativos Online*. Obtenido de Adobe Illustrator: Qué es y para qué sirve: <https://www.creativosonline.org/blog/adobe-illustrator-que-es-y-para-que-sirve.html>
- Chipia, J. (2011). Juegos Serios: una alternativa innovadora. *Conocimiento Libre y Educación*.
- Coro, A. (21 de Septiembre de 2012). *La Opinión*. Obtenido de Tu Tecnología: "El nanomundo" para las futuras generaciones. : <https://laopinion.com/2012/09/21/tu-tecnologia-el-nanomundo-para-las-futuras-generaciones/>
- De la Peña, V., Hernández, E., & Rodríguez, F. (2003). Comportamiento asertivo y adaptación social: Adaptación de una escala de comportamiento asertivo (CABS) para escolares de enseñanza primaria (6-12 años). *Revista Electrónica de Metodología Aplicada*, 11 - 25.

- Eceiza, M., Arrieta, M., & Goñi, A. (2008). Habilidades Sociales y Contexto de la Conducta Social. *Revista de Psicodidáctica*, 11 - 26.
- Escobar, S. A. (2014). Desarrollo de un Micromundo Lúdico Interactivo para el Trabajo Psicológico en Casas de Acogida. Cuenca, Ecuador: Universidad del Azuay.
- Esplin, K. (1 de Febrero de 2018). *Geniolandia*. Obtenido de La teoría de Baumrind de estilos de crianza.: <https://www.geniolandia.com/12689194/la-teoria-de-baumrind-de-estilos-de-crianza>
- Feixas, G., Muñoz, D., Compañ, V., & Montesano, A. (2016). *El Modelo Sistémico en la Intervención Familiar*. Barcelona : Universitat de Barcelona.
- Fernández, L. (Julio de 2015). Introducción de la tecnología como recurso para la enseñanza y el aprendizaje del alumnado con trastornos del espectro autista. Trabajo de fin de grado. Galicia, España: Universidad de Santiago de Compostela.
- Flores, Á., González, G., & Pineda, Y. (2014). Diseño e Implementación de un sistema informático y un módulo basado en Inteligencia Artificial para la simulación de un Micromundo Lúdico Interactivo, dirigido a niños en situación de Riesgo. Cuenca.
- Fondo de las Naciones Unidas, U. (2005). *UNICEF ORGANIZACIÓN*. Obtenido de <http://www.amnistiacatalunya.org/edu/2/nin/inf-unicef.html>
- Friedberg, R., & McClure, J. (2011). *Práctica Clínica de terapia Cognitiva con Niños y Adolescentes*. PAIDOS Iberica.
- González, C., & Menacho, I. (2014). *Las Habilidades Sociales y Emocionales en la infancia*. España: Universidad de Cadiz.
- Guerra, P., Martín, M. E., & Arnaiz, A. (2011). La inhibición conductual: El estado de la investigación. *Revista de Psicología. Volumen 1.*, 88-109.
- Gutiérrez, R., Álvarez , F., & Muñoz, J. (2013). *Arquitectura de Software para Juegos Serios con Aspectos Culturales: Caso de Estudio en un Videojuego para Fórmulas de Temperatura*.
- Hernández, E. (23 de Noviembre de 2011). *Terapia y Tratamientos Psicológicos personalizados*. Obtenido de Pasividad-Asertividad-Agresividad: <http://www.evapsicologa.com/pasividad-asertividad->

agresividad/

- Klopfer , E., & Yoon, S. (2005). Developing Games and Simulations for today and tomorrow's tech savvy youth tech trends. . *Linking research and practice to improve learning*, 33-41.
- López , C., Castro , M., Alcántara, M., & Botella, C. (2011). Sistema de Realidad Virtual EMMA-INFANCIA en el Tratamiento Psicológico de un menor con Estrés Postraumático. . *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica.*, 189-206.
- Luna, M. (1 de Diciembre de 2013). *Revista Digital Universitaria*. Obtenido de Tecnología y Discapacidad. Una mirada tecnológica: <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num12/art53/#>
- Melián, A. (2017). *Universidad de la Laguna*. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5598/Cuestionario%20de%20Agresividad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Méndez, E., & Ramón, G. (2006). *Modelo de evaluación de Metodologías para el desarrollo de software*. Caracas.
- MIES. (Abril de 2016). *Ministerio de Inclusión Económica y Social*. Obtenido de El rol de la política pública en la prevención de la violencia en la niñez y adolescencia.: https://www.unicef.org/ecuador/03_Rol_politica.pdf
- Miguel, M. L. (2014). *Las TIC's aplicadas a las Necesidades Educativas Especiales*. España: Universidad de Valladolid.
- Mira, A., Molinari, G., García, A., Navarro, M. V., Riera, A., Pérez, M. Á., . . . Botella, C. (2011). Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICS) en el ámbito de tratamientos psicológicos. *Fórum de Recerca*, 1071-1083.
- Nacho de Ramón. (9 de Febrero de 2018). *Elsevier*. Recuperado el 16 de Mayo de 2018, de Cluster for Patient Empowerment. "El futuro de la psicología debe pasar por la tecnología y el empoderamiento del paciente": <https://www.elsevier.es/corp/conecta/cluster-for-patient-empowerment-futuro-la-psicologia-pasar-la-tecnologia-empoderamiento-del-paciente/>
- Palummo, J. (2012). *La situación de niños, niñas y adolescentes en las instituciones de protección cuidado*

- de América Latina y el Caribe*. Panamá: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- Parellada, M. J. (s.f.). *Proyecto Esperi*. Obtenido de Cuestionario sobre el Comportamiento de niños y adolescentes (padres): https://convivencia.files.wordpress.com/2012/05/fam_comportamientofobelen-20043p.pdf
- Pavez, I. (2012). Sociología de la Infancia: las niñas y los niños como actores sociales. *Revista de Sociología*, N° 27., 81 - 102.
- Peñafiel, E., & Serrano, C. (2010). *Habilidades Sociales*. Editex.
- Pino, E. (2012). La Dimensión Social de la Universidad del Siglo XXI: Creación del programa de Aprendizaje-Servicio en la Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.
- Ponce, J. (2000). *La Educación Básica en el Ecuador: problemas y propuestas de solución*. Quito: Sistema Integrado de Indicadores Sociales del Ecuador.
- Quilumba, K. (2017). *Roles parentales y situación de riesgo de los niños, niñas y adolescentes en los casos atendidos en la Unidad Judicial de la Familia, Mujer, Niñez y Adolescentes del Consejo de La Judicatura de Chimborazo del cantón Riobamba*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Riofrío, R., & Castanheira, L. (2010). Consumo de drogas en los Jóvenes de la ciudad de Guayaquil, Ecuador. *Revista Latino-Americana Enfermagem*, 597-605.
- Robles, V. (2010). *Esquemas de Votación Borda aplicados al etiquetado de Roles Semánticos*. Valencia: Universidad de la Valencia.
- Rodríguez, L. (1984). *De la tortuga a la inteligencia artificial*. Madrid: Vector Ediciones.
- Rueda, J. J. (2007). La Tecnología en la Sociedad del Siglo XXI: Albores de una Nueva Revolución Industrial. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*.
- Segura, A. (2003). *La Drogodependencia en la población infantil: un factor de desequilibrio socio-familiar*. Quito, Ecuador: Instituto de Altos Estudios Internacionales.
- Semenov, A. (2005). Las técnicas de la información y la comunicación en la enseñanza. *UNESCO*.
- Sommerville, I. (2005). *Ingeniería del Software. Séptima edición*. Madrid: PEARSON Educación.
- Soria, M. (2005). *Manual de Psicología Jurídica e investigación criminal*. Pirámide S.A. .

- Sotomayor, A. (Diciembre de 2015). El Uso de Juegos Digitales Serios como apoyo al aprendizaje. Guayaquil, Ecuador : Universidad Casa Grande.
- Soto-Peréz, F., Franco, M., Monardes, C., & Jimenéz, F. (2010). Intenet y Psicología Clínica: Revisión de las ciber-terapias. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 19-37.
- Spence, S. H., Holmes, J. M., March, S., & Lipp, O. V. (2003). The feasability and outcome of clinic plus. Internet delivery of cognitive-behavior therapy for chilhood anxiety. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 614-621.
- Suing, M. (2010). Factores Determinantes y Maltrato Infantil en Niños de 6 a 12 años del nivel primario de la escuela Educare de la ciudad de Loja, en relación con observación de conductas de riesgo en su comportamiento. Loja, Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Tate, D. F., Jackvony, E. H., & Wing, R. R. (2003). Effects of internet behavioral counselling on weight loss in adults at risk for type 2 diabetes-A randomized trial. *Journal of the American Medical Association*, 1833-1836.
- Tate, D. F., Wing, R. R., & Winnett, R. A. (2001). Using Internet to deliver a behavioral weight loss program. *Journal of the American Medical Association*, 1172-1177.
- Torres, M. (Septiembre de 2014). Las habilidades sociales. Un programa de intervención En Educación Secuendaria Obligatoria. Granada: Universidad de Granada. .
- Trujillo , A. (2005). Nuevas tecnologías y Psicología. *Apuntes de Psicología*, 321-335.
- Trujillo. (2013). Menores en riesgo: La violencia de los menores en diferentes contextos socioeducativos. España: Universidad de Sevilla.
- Vallejo, M., & Jordán, C. (2007). Psicoterapia a través de Internet. Recursos tecnológicos en la práctica de Psicoterapia. *Boletín de Psicología*, 27- 42.
- Varona, S. (s.f.). *Lista de chequeo conductual de la agresividad en niños*. Obtenido de http://www.academia.edu/15493589/TEST_DE_AGRESIVIDAD_INFANTIL_GUIA

ANEXOS

Anexo 1.

Escala de Comportamiento Asertivo (CABS).

ESCALA DE COMPORTAMIENTOS ASERTIVO EN NIÑOS

NOMBRE: _____

EDAD: _____

GRADO: _____

1. Tu amigo te dice en serio: eres muy simpático o simpática.

A) “Si, creo que soy el mejor”.

B) “Gracias”.

C) No digo nada y me pongo colorado.

2. Tu amigo ha hecho una tarea y tú crees que está muy bien.

A) No le digo nada.

B) “¡Yo lo hago mejor que tú!”

C) “Está muy bien”.

3. Estás haciendo un dibujo y tú crees qué está muy bien, pero otro chico te dice: no me gusta.

A) “Pues yo creo que está bien”

B) “Está muy bien: ¿Tú qué sabes?”

C) Me siento mal y no le digo nada.

4. No has traído el libro de Matemáticas y tu compañero te dice: ¡Pareces tonto!, mira que olvidaste el libro...

A) “Es verdad, a veces parezco tonto”.

B) “Tonto lo serás tú”.

C) “No soy tonto por olvidar algo: eso le puede pasar a cualquiera”.

5. Que con un amigo y llega tarde. Cuando por fin llega, no te dice nada de por qué llego tarde.

A) “No me gusta que me hagan esperar”.

B) No le digo nada.

C) “Se necesita cara para llegar tarde y no dar explicaciones”.

6. Tienes que pedirle ayuda a tu amigo para hacer la tarea.

A) No me atrevo a pedírsela.

B) “¡Hazme la tarea!”.

C) “¿Puedes ayudarme a hacer la tarea?”.

7. Tú amigo o amiga está triste.

A) “Estás triste, cuéntame lo que te pasa”.

B) Me quedo con él o con ella y no le digo nada.

C) Me río de él o de ella y le digo que es un chico o una chica.

8. Estás triste y tu hermano (si no lo tienes un amigo) te dice: ¿te pasa algo?

A) “¡A ti no te importa!”.

B) “Si estoy triste; gracias por preguntarme”.

C) “No, no me pasa nada”.

9. Estás en la calle y te echan la culpa de romper un cristal que tú no has roto.

A) “¡Estás loco: yo no hice nada!”

B) “Yo no lo hice”.

C) Cargo con la culpa y no digo nada.

10. Tu profesor de te dice que tienes que disfrazarte de árbol o de una flor para representar un cuento y tú no lo quieres hacer.

- A) “Eso es de tontos: ¡yo no lo hago!”.
- B) Lo hago sin protestar.
- C) “Profesor, ¿Podría hacer otra cosa? De árbol o de flor no me gusta”.

11. Estás en una excursión y varios niños están haciendo cometas. Un compañero te dice que la tuya es la mejor.

- A) “No, no está bien”.
- B) “Es verdad, soy el mejor”
- C) “La verdad es que me ha quedado muy bonita”.

12. Estás con tu grupo de amigos y una de ellos te ha dado un chicle.

- A) “Gracias por el chicle”
- B) “Gracias”, pero lo digo un poco cortado.
- C) “¡Dame más, uno no es nada!”

13. Estás en tu casa con un amigo y tu hermano te dice: No grites tanto.

- A) “Si no te gusta te aguantas” y sigues hablando.
- B) “Tienes razón, hablaré más bajo” y habló más bajo.
- C) “Perdona” y dejo de hablar del todo.

14. Estás haciendo fila en un cine y un chico se te cuela.

- A) No le digo nada.
- B) “¡Ponte al último, idiota!”.
- C) “Oye, nosotros estábamos antes, ponte en tu sitio”.

15. Un compañero te quita los lápices de colores y tú te enfadas.

- A) “¡Eres tonto te voy a dar un puñetazo!”
- B) “¡Devuélveme ese estuche que es mío!”.
- C) Me siento mal y no le digo nada.

16. Un compañero tiene una pelota con la que tú quieres jugar.

- A) No le digo nada.
- B) Se la quitó.
- C) “Jugamos juntos” o “Me la prestas”.

17. Tu hermano (si no lo tienes, tu amigo) te pide el carro que te regalaron en Navidad. Tú no quieres prestarlo.

- A) “No, es nuevo y no quiero prestarlo. ¿Quieres otro?”
- B) Se lo presto aunque no quiero hacerlo.
- C) “¡Ni loco te lo presto! Usa uno tuyo”.

18. Vas a ir al cine con tus amigos y están diciendo que película quieren ir a ver, tus amigos dicen la que les gusta a ellos.

- A) Los hago callar y digo: “tenemos que ir a ver la que a mí me gusta”.
- B) Digo la que a mí me gusta.
- C) Espero que me pregunten y si lo hacen, no digo nada.

19. Un chico va corriendo por la calle y se cae.

- A) Me río y le digo que mire por donde va.
- B) Lo ayudo a levantarse del suelo.
- C) Me quedo mirando, pero no me atrevo a ayudarlo.

20. Te das un golpe muy fuerte en la cabeza con una estantería. Alguien de tu familia te dice: ¿Te has hecho daño?

- A) “A ti qué te importa: déjame en paz”.
- B) “Me duele un poco, pero no te preocupes”.
- C) “No, no me duele” (pero sí te duele).

21. Rompes una página de un libro y le echan la culpa a otro.

A) Me callo.

B) “Sí, fue él quien lo rompió”.

C) “No fue él, fui yo”.

22. Tú eres el portero del equipo de fútbol de tu clase. Te meten un gol tonto y al terminar el partido, el capitán de tu equipo te dice: hemos perdido por tu culpa, no sirtes para nada.

A) Me siento muy mal y no le digo nada.

B) “Vete a la m... El que no sirve eres tú”.

C) “Lo siento, pero no hace falta que te enfades conmigo”.

23. Tu madre te dice que recojas tu cuarto, pero aún no has termiando la tarea del colegio.

A) No le digo nada y me pongo a recogerlo.

B) “¡Déjame en paz! No pienso hacerlo”.

C) “Déjame que termine con la tarea y en seguida lo recojo”.

24. Durante el recreo, un chico o chica al que no conoces mucho se te acerca y te dice “¡Hola!”.

A) “No me molestes ¡lárgate!”

B) “Hola ¿Quieres jugar conmigo?”

C) Le digo “hola” Tímidamente y me marcho corriendo.

GRACIAS.

Anexo 2.

Cuestionario evaluador sobre el comportamiento para los compañeros (presidente del grado) de los niños que presentan rasgos de inhibición y agresividad.

GRUPO NIÑOS INHIBIDOS.

CUESTIONARIO EVALUADOR SOBRE EL COMPORTAMIENTO DE TUS COMPAÑEROS

A continuación, encontrarás una serie de conductas que muestran tus compañeros. Es importante que respondas a todas las preguntas con la verdad.

Por favor, para tu respuesta ten en cuenta las conductas ocurridas durante el último mes. No deje preguntas sin responder.

-En tu opinión, la relación que tiene tu compañero con el grado y contigo: (Señale con una X)

Pésima	Ma la	Aceptable	Buen a	Excelente

A diferencia del comportamiento de tus compañeros de clases, ¿qué actitudes o conductas presenta él o ella que le diferencia de los demás?

¿Con qué frecuencia has observado estas conductas de tu compañero/a frente a ustedes?

	Nunca	A Veces	Frecuentemente	Muy frecuentemente
1. Tiene miedo de hablar frente a sus compañeros.				
2. Se le dificulta preguntar algo al profesor.				
3. Es muy callado (a).				
4. Tiene solo uno o dos amigos (as)				
5. Su expresión facial es de miedo o preocupación				
6. Evita conversar con otros niños.				
7. Es tímida o tímido (callado).				
8. Se queja que le duele algo o se enferma.				
9. Acepta bromas groseras.				

10. No se defiende cuando alguien habla mal de él o ella o le insulta.				
11. No se defiende cuando alguien le agrede físicamente.				
12. Pasa más tiempo solo (a) que con sus compañeros				

GRUPO NIÑOS AGRESIVOS.

CUESTIONARIO EVALUADOR SOBRE EL COMPORTAMIENTO DE LOS COMPAÑEROS

A continuación, encontraras una serie de conductas que expresan niños, niñas. Es importante que responda a todas las preguntas con la verdad.

Por favor, para tu respuesta ten en cuenta las conductas ocurridas durante el último mes. No deje preguntas sin responder.

-En tu opinión, la convivencia que tiene tu compañero con el grado es: (Señale con una X)

Pésima	Mala	Aceptable	Buena	Excelente

¿Cuáles son las conductas negativas que tú has observado que presenta tu compañero de clases?

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

	1	2	3	4	5
1. Utiliza insultos al momento de comunicarse					
2. Sus conductas ante el resto de niños son con agresiones físicas.					
3. Amenaza para que hagan lo que él desea.					
4. Les pone apodos como: el gordo, el feo, etc.					
5. Se burla de las cosas malas que le pasa a un compañero de clases.					
6. Dice mentiras.					
7. Es cruel.					
8. Molesta a los demás a propósito.					
9. Desobedece o no respeta al profesor.					
10. Se niega a cumplir actividades que el profesor le pide que realice.					
11. Insulta a los profesores.					
12. Pierde el control fácilmente					

¡Muchas Gracias!

Anexo 3.

Cuestionario evaluador sobre el comportamiento para los niños que presentan rasgos de agresividad e inhibición

GRUPO DE NIÑOS INHIBIDOS

CUESTIONARIO

A continuación, encontrarás una serie de conductas que la mayoría de niños o niñas las hacen la mayor parte del tiempo. Es importante que tú respondas con la verdad.

Por favor, para tus respuestas ten en cuenta haberlas hecho durante el último mes. No deje preguntas sin responder.

- La relación que tienes con tus compañeros o compañeras es: (Señale con una X)

Pésima	Mala	Aceptable	Buena	Excelente

¿Cuáles son las conductas que has presentado en la escuela?

_____	_____	_____
_____	_____	_____

¿Con qué frecuencia has tenido estas conductas con tus compañeros/as del grado?

	Nunca	A Ve ces	Frecuentemente	Muy frecuentemente
1. Tengo miedo de hablar frente a mis compañeros.				
2. Se me dificulta preguntar algo al profesor.				
3. Soy muy callado (a).				
4. Tengo uno o dos amigos (as)				
5. Siempre me da miedo o estoy preocupado (a).				
6. Evito conversar con otros niños (as).				
7. Soy tímida o tímido (callado).				
8. Me duele algo o me enferma en la escuela.				
9. Acepto bromas groseras.				
10. No me defiendo cuando alguien habla mal de mí o me insulta.				
11. No me defiendo cuando alguien me agrede físicamente.				
12. Paso más tiempo solo (a) que con mis compañeros.				

¡MUCHAS GRACIAS!

GRUPO DE NIÑOS AGRESIVOS

CUESTIONARIO

A continuación, encontrarás una serie de conductas que la mayoría de niños o niñas las hacen la mayor parte del tiempo. Es importante que tú respondas con la verdad.

Por favor, para tus respuestas ten en cuenta haberlas hecho durante el último mes. No deje preguntas sin responder.

- La relación que tienes con tus compañeros o compañeras es: (Señale con una X)

Pésima	Mala	Aceptable	Buena	Excelente

¿Cuáles son las conductas negativas que has tenido en la escuela?

¿Con qué frecuencia has tenido estas conductas en la escuela?

	Nunca	A veces	Frecuentemente	Muy Frecuentemente
1. Utilizo insultos al momento de comunicarse con mis compañeros				
2. Las conductas con mis compañeros son con agresiones físicas (pegar, patear, rasguñar).				
3. Amenazo con hacerles algo para que hagan lo que yo digo.				
4. Me gusta ponerles apodos como: el gordo, el feo, etc.				
5. Me burlo de las cosas malas que le pasa a otro compañero de clases.				
6. Digo mentiras.				
7. Soy malo con los niños/as menores a él o ella.				
8. Molesto a los demás a propósito.				
9. Desobedezco o no respeto al profesor.				
10. Me niego a cumplir actividades que el profesor me pide que realice.				
11. Insulto a los profesores.				
12. Pierdo el control fácilmente.				

¡Muchas Gracias!

Anexo 4.

Encuesta de percepción sobre la aplicación para terapia psicológica “NanoLudiCicle”.

GRUPO DE NIÑOS INHIBIDOS.

ENCUESTA DE PERCEPCIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DE TERAPIA PSICOLÓGICA “NANOLUDICICLE”

El objetivo correspondiente a esta encuesta es valorar la percepción del video juego “NANOLUDICILE”, además permitirá obtener datos estadísticos con el propósito de entregar resultados científicos. Esta encuesta es voluntaria y confidencial. Su opinión es de gran importancia para nosotros.

Nombres y apellidos: _____

Grado: _____

Edad: 7 años () 8 años () 9 años () 10 años ()

Género: Femenino () Masculino ()

INSTRUCCIONES:

Por favor, marca con una X encima de la carita la respuesta que elijas.

1. ¿Qué opinas sobre las instrucciones del juego?

Absolutamente entendibles	☐		☐
Muy entendibles	☐		☐
Entendibles	☐		☐
Poco entendibles	☐		☐
Nada entendibles	☐		☐

2. ¿Cómo calificas el juego?:

Absolutamente interesante	
Muy interesante	
Interesante	
Poco interesante	
Nada interesante	

3. ¿Cómo te parece la forma de los monstruos?:

Me gusta muchísimo	
Me gusta mucho	
Me gusta	
Me gusta muy poco	
No me gusta nada	

4. ¿Cuál es tú opinión sobre eliminar a los monstruos?:

Me gusta muchísimo eliminarlos	
Me gusta mucho eliminarlos	
Me gusta eliminarlos	
Me gusta muy poco eliminarlos	
No me gusta nada eliminarlos	

5. ¿Cuál es tú opinión, de que el monstruo jefe, lastime al niño/a con hachas?:

Me gusta muchísimo que le lastime al niño/a con hachas	
Me gusta mucho que le lastime al niño/a con hachas	
Me gusta que le lastime al niño/a con hachas	

Me gusta muy poco que le lastime al niño/a con hachas	
No me gusta nada que le lastime al niño/a con hachas	

6. ¿Qué piensas del sonido que escuchas al eliminar a los monstruos?:

Me gusta muchísimo el sonido	
Me gusta mucho el sonido	
Me gusta el sonido	
Me gusta muy poco el sonido	
No me gusta para nada el sonido	

7. ¿Qué piensas del sonido que escuchas cuando el monstruo lastima al niño/a con hachas?

Me gusta muchísimo el sonido	
Me gusta mucho el sonido	
Me gusta el sonido	
Me gusta muy poco el sonido	
No me gusta para nada el sonido	

8. ¿Qué piensas de lanzar ramas de árbol a los monstruos y a los obstáculos?:

Me gusta muchísimo lanzar ramas	
Me gusta mucho lanzar ramas	
Me gusta lanzar ramas	
Me gusta muy lanzar ramas	
No me gusta nada lanzar ramas	

9. ¿Qué piensas de lanzar balas de pintura a los monstruos y a los obstáculos?:

Me gusta muchísimo lanzar balas de pintura	
Me gusta mucho lanzar balas de pintura	
Me gusta lanzar balas de pintura	
Me gusta muy poco lanzar balas de pintura	
No me gusta nada lanzar balas de pintura	

10. ¿Qué piensas de las frases que se expresan durante el juego?:

Me gustan muchísimo las frases	
Me gustan mucho las frases	
Me gustan las frases	
Me gustan muy poco las frases	
No me gustan nada las frases	

11. ¿Qué piensas del paisaje andino del videojuego? :

Me gusta muchísimo el paisaje	
Me gusta mucho el paisaje	
Me gusta el paisaje	
Me gusta muy poco el paisaje	
No me gusta nada el paisaje	

12. ¿Qué piensas de eliminar al monstruo jefe?:

Absolutamente fácil	
Muy fácil	

Fácil	
Poco difícil	
Totalmente difícil	

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN AMIGO (A)!

GRUPO DE NIÑOS AGRESIVOS

ENCUESTA DE PERCEPCIÓN SOBRE LA APLICACIÓN DE TERAPIA PSICOLÓGICA “NANOLUDICILE”

El objetivo correspondiente a esta encuesta es valorar la percepción del video juego “NANOLUDICILE”, además permitirá obtener datos estadísticos con el propósito de entregar resultados científicos. Esta encuesta es voluntaria y confidencial. Su opinión es de gran importancia para nosotros.

Nombres y apellidos: _____

Grado: _____

Edad: 7 años () 8 años () 9 años () 10 años ()

Género: Femenino () Masculino ()

INSTRUCCIONES:

Por favor, marca con una X encima de la carita la respuesta que elijas.

7. ¿Qué opinas sobre las instrucciones del juego?

Absolutamente entendibles	
Muy entendibles	
Entendibles	

Poco entendibles	
Nada entendibles	

8. ¿Cómo calificas el juego?:

Absolutamente interesante	
Muy interesante	
Interesante	
Poco interesante	
Nada interesante	

9. ¿Cómo te parece la forma de los monstruos?:

Me gusta muchísimo	
Me gusta mucho	
Me gusta	
Me gusta muy poco	
No me gusta nada	

10. ¿Cuál es tú opinión sobre eliminar a los monstruos?:

Me gusta muchísimo eliminarlos	
Me gusta mucho eliminarlos	
Me gusta eliminarlos	
Me gusta muy poco eliminarlos	
No me gusta nada eliminarlos	

11. ¿Cuál es tú opinión, de que el monstruo jefe, lastime al niño/a con hachas?:

Me gusta muchísimo que le lastime al niño/a con hachas	
--	---

Me gusta mucho que le lastime al niño/a con hachas	
Me gusta que le lastime al niño/a con hachas	
Me gusta muy poco que le lastime al niño/a con hachas	
No me gusta nada que le lastime al niño/a con hachas	

12. ¿Qué piensas del sonido que escuchas al eliminar a los monstruos?:

Me gusta muchísimo el sonido	
Me gusta mucho el sonido	
Me gusta el sonido	
Me gusta muy poco el sonido	
No me gusta para nada el sonido	

13. ¿Qué piensas del sonido que escuchas cuando el monstruo lastima al niño/a con hachas?

Me gusta muchísimo el sonido	
Me gusta mucho el sonido	
Me gusta el sonido	
Me gusta muy poco el sonido	
No me gusta para nada el sonido	

14. ¿Qué piensas de lanzar ramas de árbol a los monstruos y a los obstáculos?:

Me gusta muchísimo lanzar ramas	
Me gusta mucho lanzar ramas	
Me gusta lanzar ramas	
Me gusta muy lanzar ramas	

No me gusta nada lanzar ramas	
-------------------------------	---

15. ¿Qué piensas de lanzar balas de pintura a los monstruos y a los obstáculos?:

Me gusta muchísimo lanzar balas de pintura	
Me gusta mucho lanzar balas de pintura	
Me gusta lanzar balas de pintura	
Me gusta muy poco lanzar balas de pintura	
No me gusta nada lanzar balas de pintura	

16. ¿Qué piensas de las frases que se expresan durante el juego?:

Me gustan muchísimo las frases	
Me gustan mucho las frases	
Me gustan las frases	
Me gustan muy poco las frases	
No me gustan nada las frases	

17. ¿Qué piensas del paisaje andino del videojuego? :

Me gusta muchísimo el paisaje	
Me gusta mucho el paisaje	
Me gusta el paisaje	
Me gusta muy poco el paisaje	
No me gusta nada el paisaje	

18. ¿Qué piensas de eliminar al monstruo jefe?:

Absolutamente fácil	
Muy fácil	
Fácil	

Poco difícil	
Totalmente difícil	

19. ¿Qué piensas de la ayuda del microludio?:

Me gusta muchísimo que me ayude	
Me gusta mucho que me ayude	
Me gusta que me ayude	
Me gusta muy poco que me ayude	
No me gusta nada que me ayude	

¡GRACIAS POR TU COLABORACIÓN AMIGO (A)!

Anexo 5.

Hipótesis alternativa grupo inhibidos

$$T = \frac{\bar{D} - D_0}{S_D / \sqrt{n}}$$

Dónde:

- μ_B representa la población luego de aplicar el juego con apoyo educativo.
- μ_A representa la población antes de aplicar el juego con apoyo educativo.
- $D_0 = \mu_B - \mu_A$
- n es el total de niños a los que se les aplicó el juego

	A	B	C	D	E
1	Saltos para esquivar monstruos niños con rasgos de inhibición				
2	n	Antes de la psicoeducación	Después de la psicoeducación		Diferencia media de saltos
3	1	6	36		30
4	2	63	61		-2
5	3	46	79		33
6	4	18	47		29
7	5	29	54		25
8	6	15	23		8
9			$\bar{D}$	Total	20,5
10					
11				Varianza	200,3
12			s_D	Desviación Estándar	14,1527383
13					
14					
15			T	Estadístico T	3,54804412
16					

La diferencia de medias se obtiene de la resta de los Valores de la columna Después de la Psicoeducación y del valor de la columna Antes de la Psicoeducación.

El total obtenido de las diferencia media de saltos es la suma de los 6 valores obtenidos, todo esto dividido para la muestra de 6 niños.

La varianza de los resultados se calcula con la fórmula =VAR.S y se utiliza los datos de diferencia de saltos obtenidos de cada niño, es igual a =VAR.S(E3:E8).

La desviación estándar se obtiene utilizando la fórmula =DESVEST.M y se utiliza los datos de la diferencia de medias de los saltos obtenidos de cada niños, es igual a =DESVEST.M(E3:E8).

Para obtener el valor estadístico de T se toma el total de la diferencia media de los saltos menos 0 sobre la desviación estándar dividido para raíz de 6, se muestra la siguiente formula $t = (E9 - 0) / (E12 / \text{RCUAD}(6))$.

Como conclusión de este proceso podemos decir que la hipótesis nula es rechazada, indicando que $t = 3.548 > t_c = 2.015$.

Anexo 6.

Hipótesis alternativa grupo agresivos.

$$T = \frac{\bar{D} - D_0}{S_D / \sqrt{n}}$$

Dónde:

- μ_B representa la población luego de aplicar el juego con apoyo educativo.
- μ_A representa la población antes de aplicar el juego con apoyo educativo.
- $D_0 = \mu_B - \mu_A$
- n es el total de niños a los que se les aplicó el juego

	A	B	C	D	E
1		Disparos de ramas de árbol para eliminar a los monstruos niños con ramos de agresividad			
2	n	Antes de la psicoeducación	Después de la psicoeducación		Diferencia media de disparos.
3	1	244	68		-176
4	2	33	29		-4
5	3	77	2		-75
6	4	183	44		-139
7	5	268	6		-262
8	6	255	206		-49
9			$\bar{D}$	Total	-117,5
10					
11				Varianza	8829,1
12			S_D	Desviación Estándar	93,9632907
13					
14			T	Estadístico T	-3,0630584
15					
16					

La diferencia de medias se obtiene de la resta de los Valores de la columna Después de la Psicoeducación y del valor de la columna Antes de la Psicoeducación.

El total obtenido de las diferencia media de saltos es la suma de los 6 valores obtenidos, todo esto dividido para la muestra de 6 niños.

La varianza de los resultados se calcula con la fórmula =VAR.S y se utiliza los datos de diferencia de saltos obtenidos de cada niño, es igual a =VAR.S(E3:E8).

La desviación estándar se obtiene utilizando la fórmula =DESVEST.M y se utiliza los datos de la diferencia de medias de los saltos obtenidos de cada niños, es igual a =DESVEST.M(E3:E8).

Para obtener el valor estadístico de T se toma el total de la diferencia media de los saltos menos 0 sobre la desviación estándar dividido para raíz de 6, se muestra la siguiente formula $t = (E9 - 0) / (E12 / \text{RCUAD}(6))$.

Anexo 7.

Trabajo De Psicología Clínica, Diseño Gráfico y Programación.

- **PSICOLOGÍA CLÍNICA**

ESTRUCTURA DEL JUEGO: IDEAS, CREACIÓN DE GUIONES.

Se planteó realizar un juego serio, con el objetivo de crear una herramienta de apoyo en terapia para trabajar con niños en situación de riesgo.

La herramienta obtenida fue el MicroLudi, la cual está formada por dos partes:

Diagnóstico

- Avatar: Indica un diagnóstico de agresividad, inhibición o habilidades sociales
- Familia: Se utiliza para visualizar por cuantos miembros y cómo se conforma.

Tratamiento

- Nanomundo- 1 Tortuga (Recreativo)

Es un juego recreativo que se encuentra enfocado al cuidado del medio ambiente. Consiste en que una tortuga debe esquivar la mayor cantidad de basura para que pueda ganar el juego y deje una enseñanza al niño.

- Nanomundo- 2 Monstruos (Terapéutico)

Se realizó con el objetivo de trabajar con la autoimagen del niño o niña.

- Nanomundo- 3 Pastel (Terapéutico)

Este nanomundo se encarga de trabajar las conductas negativas del niño o niña mediante la creación de un pastel, además de esto también se trabaja con la tolerancia a la frustración y la impulsividad.

Las preguntas del CABS que son aplicadas entre los niveles del día y la noche psicoeducan a los niños para que aprendan o modifiquen la forma de responder a las personas que le rodean; cabe recalcar que para pasar de nivel debe responder de la mejor manera.

DISEÑO GRÁFICO.-

El trabajo de la parte de Diseño Gráfico se sustenta de la siguiente manera, la información descrita posteriormente se basa en la tesis de Santiago Andrés Escobar Cobos llamada “MiCroLuDi, Desarrollo de un Micromundo Lúdico Interactivo para el trabajo psicológico de niños en casa de acogida” (Escobar, 2014).

En la actualidad crear, diseñar, es un proceso que se ha convertido en un trabajo más complejo debido a los avances tecnológicos y a los sistemas de comunicación, que requieren de mayor cantidad posible de información, de la manera más eficaz y rápidamente posible; es decir, que muchas características llamativas para la persona deben estar englobadas en una imagen, es ahí en donde el diseño gráfico habrá terminado con su labor,

cumpliendo con las necesidades y requerimientos del producto y del usuario.

La arquitectura del diseño depende de las necesidades comunicativas del diseño y de las distintas formas y medios con los que se pueden llegar a las personas. Esta combinación nos permite llegar a cumplir con el desarrollo de los proyectos, desde un plano del diseño gráfico. Si nos centramos en el aspecto pedagógico para los niños y las niñas, el diseño se transforma en la herramienta más importante, ya que va a ser una de las principales conexiones con él o la participante de dicha edad. Además que se podrá crear una aplicación interactiva y tecnológica que podría garantizar el aprendizaje.

Se utilizó el programa ADOBE ILLUSTRATOR que es una aplicación informática prestada al público, cuyo objetivo principal es el de artísticamente crear dibujos y pinturas para su ilustración.

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO.

Antes de producir cualquier tipo o modelo de diseño, es necesario estudiar a la población que va a ser la usuaria del videojuego, de este modo se puede garantizar que exista una jugabilidad, usabilidad, y una experiencia positiva en el usuario. Entonces el trabajo del diseñador consiste en facilitar y asegurar la tarea que tiene el jugador.

Para que el producto realizado funcione se debe asegurar el uso, que no exista un esfuerzo demasiado grande que le impida desarrollarse adecuadamente, debe ser entendible, garantizar la efectividad del sistema,

que sin que el usuario lea alguna indicación se pueda entender la acción que se debe tomar.

Se buscan diseños que llaman la atención, que atraigan, que generen una reacción del usuario, deben ser correctamente desarrollados para obtener el resultado deseado.

DISEÑO DE LOS ESCENARIOS.

Los escenarios del videojuego cumplen con un papel importante ya que son quienes dan un poco más de realismo y construyen fuentes de interactividad. Deben ser trabajados cuidadosamente ya que son los fondos del juego y cubren la mayor parte del área. Al momento de trabajar en la creación se debe tomar en cuenta la calidad, consistencia y la credibilidad.

CREACIÓN E ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES.

Son las creaciones gráficas que deben resaltar en el juego, ya que cumplen con la función de acción. Los personajes principales se encuentran guiados mediante comandos por el usuario.

Las figuras principales (de acción) son claves en los sistemas multimedia y a lo largo del videojuego ya que para el usuario pueden ser identificados como su propio “YO” y es el que le permitirá trasladarse a ese mundo de fantasía, en el cual podrá vivir diferentes tipos de experiencias y aprender de ellos.

EL NANOMUNDO NANOLUDICICLE.

“Un nanomundo, es un espacio de fantasía o un área específica de un micromundo, en que se desarrolla un proceso o conjunto de actividades que persiguen un objeto claro y que aportan en el proceso de tratamiento del niño” (Escobar, 2014, pág. 55).

La idea del juego fue planteado por parte del grupo psicológico, quienes desarrollaron el primer guion literario y dibujaron los primeros bocetos, posteriormente se realizó una reunión a la cual asisten las psicólogas, diseñadores y programadores, con el fin de presentar la idea y coordinar el trabajo que debían realizar cada uno para la creación de la herramienta.

- **Nanomundo- Nanoludicicle (recreativo-terapéutico)**

El objetivo de este juego es brindar terapia a niños y niñas que presenten rasgos de agresividad e inhibición.

- **Fondo:** Se basa en el paisaje de las montañas y nevados que representa a la región Sierra del Ecuador, también muestran animales que son característicos de la zona.
- **Menú:** Se presentan todas las indicaciones antes de comenzar el juego, la función que cumple cada botón y cuál es el objetivo de ganar.

- **Niño o niña:** se crea un prototipo con el que los niños o niñas se sientan identificados, así se podrá adecuarse de una mejor manera en el juego y las acciones que él las haga sentir que sean suyas.
- **Obstáculos y monstruos:** le permite poner dificultad y crea retos en el usuario del juego.
- **Refuerzos positivos (monedas, vidas):** le permite ser recompensando por el trabajo realizado dentro del juego.
- **Avatar (microludio):** se puede señalar que es el “Súper yo” el que le brinda la psicoeducación dentro del juego.

CREACIÓN DEL NANOMUNDO.

➤ Nanomundo-4 Amigos (Terapéutico)

Este nanomundo permite trabajar en las habilidades sociales que presentan los niños y niñas.

✓ Idea

La idea de este proyecto fue reforzar las habilidades sociales con la creación de un videojuego “serio”, que esté a nivel o sea un prototipo similar a los que los niños o niñas de esa edad están acostumbrados a jugar.

Se debía pensar en un juego que cumpla con desafíos, retos, estrategias, reforzadores positivos, con diferentes niveles, fases, dificultades, destrezas, que llame la atención del

niño y que no se canse de jugar. Es por eso que se presenta la idea de simular un ambiente, que tal vez la mayoría de niños y niñas lo han vivido y han socializado con otros niños de sus edades, se basa en que un niño A (sistema) le pide ayuda a un niño B (usuario) para poder construir su bicicleta, entonces el niño B deberá cumplir cada nivel para que le permita ganar una piezas que forman la bicicleta del niño A, en cada nivel se presentarán monedas (dinero), obstáculos y monstruos a los que puede evitar o luchar contra ellos.

✓ Creación

El juego fue creado mediante dos perspectivas que son: un juego para los niños que presentan conductas de inhibición y otro juego para niños que presentan conductas de agresividad. Los dos juegos tienen 6 niveles con los cuales se debe cumplir para obtener una pieza fundamental de la bicicleta (1. llantas, 2. timón, 3. frenos, 4. pedales, 5. asiento y 6. llave de oro).

El juego terapéutico para trabajar las conductas de inhibición se creó con el objetivo de que el usuario sepa que debe evitar las agresiones que son contra él, mientras juega el microludio reproducen frases con un contenido positivo por ejemplo: cometer un error no tiene nada de malo, es algo normal; yo sé que puedes realizar lo que te propongas; confía en tí mismo; si estás en problemas busca ayuda de una persona en la que confíes; etc. y una tabla de indicaciones, en la cual se da un valor de 4 monedas mientras evite las acciones que le causan daño y si las confronta disparando a los monstruos, se da menos puntaje (2 monedas o 0 monedas); depende el disparo que utilice (balas de pintura o ramas de árbol).

Antes de culminar cada nivel se presenta una batalla con un monstruo (llamado monstruo jefe); la función es que el usuario evite ser lastimado, ya que el monstruo lanzará hachas.

El juego terapéutico para trabajar las conductas de agresión, se creó con el objetivo de que al usuario se le presente ayuda, al inicio del juego, con la opción de que puede o no ser aceptada; esta ayuda será entregada por parte del microludio. Posteriormente, se le muestra un cuadro en donde se encuentran monstruos positivos y negativos, se le pide que solo elimine a los monstruos negativos.

Igual que el anterior juego, el microludio le reproduce frases de un contenido positivo; por ejemplo: no actúes de forma grosera con tus amigos (as), tienes que pensar varias alternativas antes de actuar, lo mejor sería que hable con la persona con quien tienes el problema, trata bien al otro para que te sientas mejor y más acompañado, siempre piensa tres formas diferentes de solucionar el problema, etc. También se muestra un cuadro de indicaciones, en el cual se da un valor de 4 monedas mientras evite las acciones que le causan daño y si el confronta disparando a los monstruos se da menor puntaje (2 monedas o 0 monedas) depende el disparo que utilice (balas de pintura o ramas de árbol).

Al finalizar cada nivel se presentará una batalla con un monstruo (monstruo jefe), el objetivo es que el usuario le convierta en un monstruo bueno utilizando las monedas ganadas en el juego; el monstruo le disparará hachas.

✓ Guion

El guion se fue formando con escenas que permitirán hacer un trabajo coordinado entre psicólogas, diseñadores y programadores; en ellas se establecieron las siguientes características: el nombre del juego, botones de menú, inicio, ajustes, sonido, barras de cargando, escenas, explicación de la jugabilidad y cuáles son los objetivos que deberá

cumplir. La aplicación está formada por 6 niveles.

Para la parte de psicoeducación se presenta una escena de diálogos, los cuales utilizan preguntas del test de CABS, con el objetivo de que el usuario aprenda o responda de la mejor manera. Al momento de presentar las preguntas, se muestran tres respuestas con tres valores diferentes: una agresiva (valor 0 punto), una inhibida (valor 0 punto) y una asertiva (valor 2 puntos). Se mostrarán 5 preguntas en la que el usuario debe obtener desde 6 puntos para poder ingresar a la segunda parte en donde se muestran los niveles nocturnos. Antes de ingresar se puede indicar alguno de estos mensajes.

- El usuario ingresará a los niveles nocturnos cuando logre completar con un número de 10 estrellas y se presentará una nota diciendo *“Felicitaciones, respondiste excelente, puedes iniciar al juego”*.
- El usuario ingresará a los niveles nocturnos cuando logre obtener 8 estrellas pero con una nota diciendo *“¡hey! enhorabuena has completado las estrellas suficientes para ingresar al juego, no te olvides que la siguiente vez hay que responder de mejor manera”*.
- El avatar no ingresará a los niveles nocturnos cuando obtenga de 6 a 0 estrellas, se le mostrará el siguiente mensaje: *“¡Vamos!, puedes ser un poco más amable al momento de responder las preguntas, inténtalo de nuevo para que puedas ingresar al juego”*.

PROGRAMACIÓN.-

El trabajo de la parte de Ingeniera en Sistemas / Programación para obtener la aplicación NANOLUDICICLE:

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN.

Para lograr el trabajo final de la aplicación se estableció un modelo del proceso de desarrollo del software y una metodología para la interacción de los procesos que vaya de acuerdo a los requerimientos planteados, que sea efectivo y cumpla con las necesidades inmediatas.

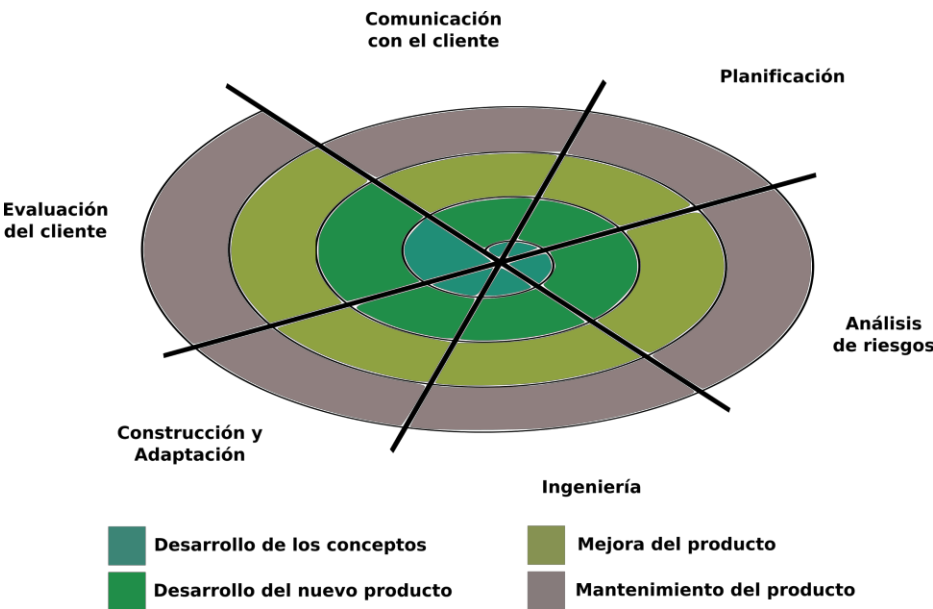
A continuación, se detalla el modelo y la metodología utilizada.

- ✓ **Modelo Desarrollo Evolutivo:** este modelo del proceso se basa en desarrollar una implementación inicial, exponiéndola a los comentarios del usuario y refinándola a través de las diferentes versiones hasta que se desarrolla una aplicación adecuada. El objetivo de este modelo es empezar el desarrollo con los requerimientos planteados inicialmente y que mejor se comprendan, posteriormente se trabaja con el usuario para ir agregando nuevos atributos y mejoras en la versión presentada (Sommerville, 2005).

- ✓ **Metodología Desarrollo Espiral:** esta metodología desarrolla una serie de versiones incrementales durante las primeras iteraciones; es decir, según se van incrementando procesos, se irán generando nuevas

versiones más completas de la aplicación o sistema. Esta metodología se divide en un número de actividades estructurales o llamadas regiones de tareas como se visualizan en la figura 1 (Méndez & Ramón, 2006).

Figura 1.
Método en espiral.



Fuente: Cajamarca, 2018.

Tabla 10.
Requerimiento funcional - Ejecución del juego.

Ejecución del juego	
Nombre	Juego Nanoludi-Cicle.
Descripción	Pasos para la utilización de la aplicación.

Actores	Niños / Niñas.	
Precondición	Tener un dispositivo android (teléfono o tablet) con la aplicación instalada.	
Flujo del sistema	Paso	Acción
	1	Iniciar la aplicación.
	2	El niño o niña selecciona su nombre.
	3	Ingresa al juego y selecciona el tipo de avatar con el que se identifique.
	4	Se presenta el objetivo y los diferentes niveles que posee el juego.
	5	El juego valida los niveles y almacena los datos.
	6	En el caso de tener seleccionado la opción de Psicoeducación, el niño o niña deberá realizar un test antes de pasar al segundo escenario
	7	Al finalizar se obtiene la llave de oro con la cual se puede armar la bicicleta.
PostCondición	El juego genera un archivo dentro del teléfono que almacena los resultados de cada uno de los niveles que jugó el niño o niña.	

Fuente: Cajamarca, 2018.

✓ **Requerimientos no funcionales**

HARDWARE

- **Entorno de desarrollo (Ordenador)**

- ☐ *Procesador recomendado:* Core i3.2 o similar
- ☐ *Memoria recomendada:* 8Gb
- ☐ *Espacio en disco recomendado:* 50Gb de espacio libre.

- **Entorno de pruebas (Dispositivo android)**

- ☐ *Procesador recomendado:* Qualcomm Snapdragon 400 Quad-Core a 1.2 GHz o mayor.
- ☐ *Memoria recomendada:* 1Gb
- ☐ *Espacio en disco recomendado:* 4Gb de espacio libre.

SOFTWARE

- **Plataforma de desarrollo**

- JDK 8
- SDK Android

- **Lenguaje de programación**

- Android

- **Motor de Juegos**

- Bob Engine Library

- **Base de datos**

- SQLite

- **Versión Android en dispositivo móvil**

- Jelly Bean. Android 4.1. (API 16) o superior

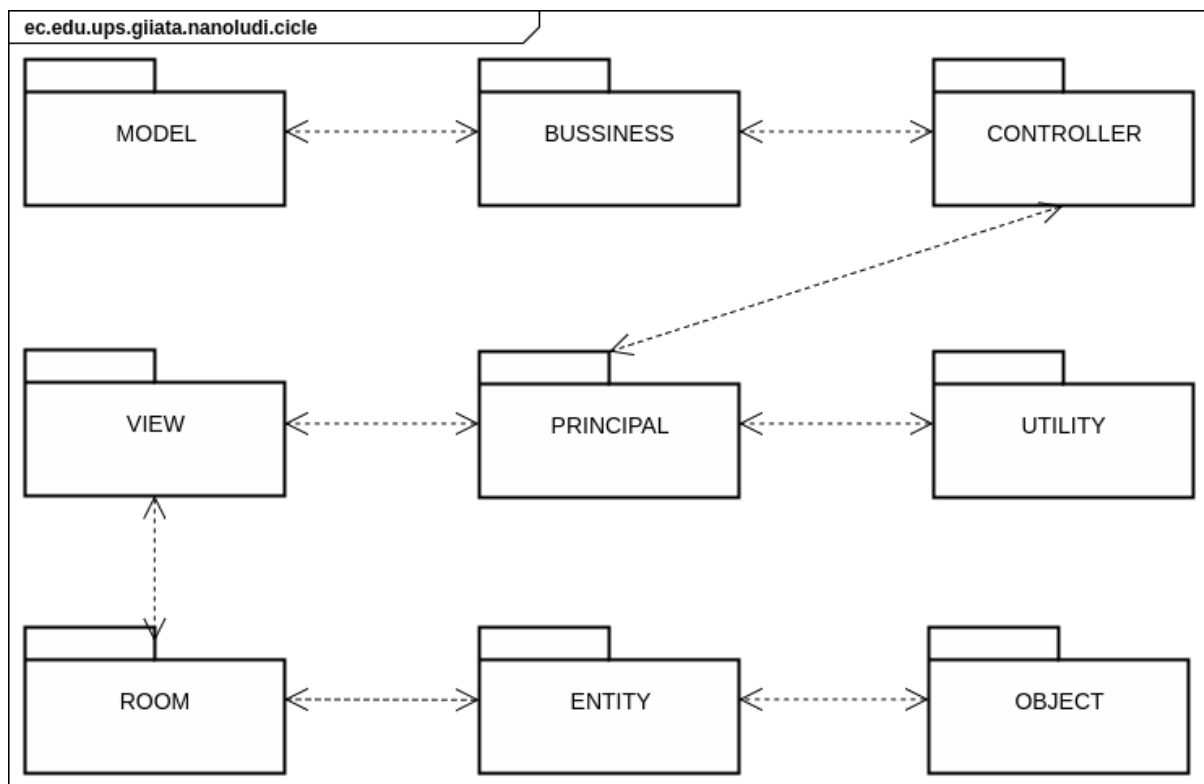
DISEÑO DEL DIAGRAMA DE CLASES

En base a los requerimientos funcionales se detalla a continuación el diseño del diagrama de clases que representa la interacción de los paquetes dentro de la aplicación como se ilustra en la Figura 4.

❖ Diseño de empaquetado y distribución de clases

Figura 2.

Diagrama de paquetes UML.



Fuente: Cajamarca, 2018.

✓ Cada paquete se describe a continuación:

- **Utility.-** Contiene clases que tienen por objetivo la comunicación a la base de datos embebida de android, así como la renderización de objetos e imágenes.
 - **BDHelper.-** Permite la conexión, creación, actualización y eliminación de tablas dentro de la base de datos SQLite.
 - **ImageProperties.-** Permite la renderización de las imágenes según las dimensiones especificadas para cada dispositivo.
 - **WindowProperties.-** Consigue las dimensiones de la pantalla del dispositivo y redimensiona objetos.
- **Model.-** Contiene las clases de los objetos que estarán en la base de datos.
 - **Child.-** Contiene los atributos que identifican a los niños.
 - **Game.-** Clase que permite el registro de los niveles del juego.
- **Business.-** En este paquete se encuentran las clases que permiten crear, leer, actualizar y eliminar los datos de las clases de la base de datos.
 - **BusinessChild.-** Contiene los métodos CRUD del

objeto Child.

□ **BusinessGame.**-Contiene los métodos CRUD del objeto Game.

- **Controller.**- Contiene la clase intermediaria entre el módulo de negocios y los métodos que requieran acceso a la base de datos.

□ **BusinessController.**- Inicializa las clases de negocios de cada objeto y accede a los métodos CRUD de cada uno de ellos.

- **Object.**- Contiene las clases que hacen referencia a los objetos presentes en el juego, dichas clases poseen las dimensiones del objeto, la posición en la que serán representadas en el escenario y las acciones que tiene cada uno de los objetos al interactuar entre si.

□ **Ax.**- Clase del objeto que hace referencia al hacha que lanza el monstruo final.

□ **Boss.**- Clase perteneciente al monstruo final que aparece en cada nivel.

□ **Branch.**- Clase a la que se referencia las ramas que lanza el ciclista cuando avanza por los escenarios.

□ **PaintBall.**- Clase a la que pertenece las balas de pintura que lanza el ciclista.

□ **Cyclist.**- Clase que tiene el objeto de representar el avatar que elige el niño o niña

al inicio del juego.

- ☐ **Coin.-** Clase que representa las monedas que aparecen en el juego.
- ☐ **Monster.-** Clase a la que hace referencia a los objetos denominados monstruos u obstáculos.
- **Entity.-** Paquete que contiene las clases en las cuales se hace referencia a las acciones de movimiento de los objetos.
 - ☐ **Background.-** Esta clase permite cargar los escenarios en el fondo de los objetos, además de darles la animación de recorrido de derecha a izquierda.
 - ☐ **AxAction.-** Permite dar la acción de recorrido de derecha a izquierda cuando el monstruo final aparece.
 - ☐ **BranchAction.-** Genera la acción de movimiento de las ramas cada vez que el niño o niña pulsan el botón correspondiente.
 - ☐ **PaintBallAction.-** Permite dar la acción de movimiento de las balas de pintura cuando se pulsa el botón correspondiente.
 - ☐ **CoinAction.-** Da la acción de movimiento a las monedas.
 - ☐ **LifeAction.-** Permite cargar y visualizar las

vidas del ciclista éirlas eliminando si el juego así lo determina.

- ☐ **LifeMonsterAction.-** Controla las vidas que pierde el monstruo final cuando se generan las acciones determinadas.
- ☐ **MonsterAction.-** Esta clase controla a cada monstruo que aparece en el juego y permite el movimiento de derecha a izquierda.
- **Room.-** Cada una de estas clases permite la visualización de los diferentes escenarios o vistas que presenta el juego, además que controla las acciones que se haga dentro de los objetos por parte de los usuarios.
 - ☐ **GameStart.-** Carga las vistas iniciales y las posiciona en la pantalla de manera secuencial según las acciones que haga el niño.
 - ☐ **GameRoom.-** Controla en si el juego, ya que en esta clase se carga la vista del ciclista y la interacción con los monstruos, obstáculos y monedas.
 - ☐ **GameOver.-** Permite la visualización del puntaje después de culminar cada nivel y la acción que continúa si pasa o no de nivel en el que se encuentra.
- **View.-** Contiene la clase en la cual se carga las

imágenes que intervendrán en el juego e inicializa cada una de los escenarios para interactuar con ellos.

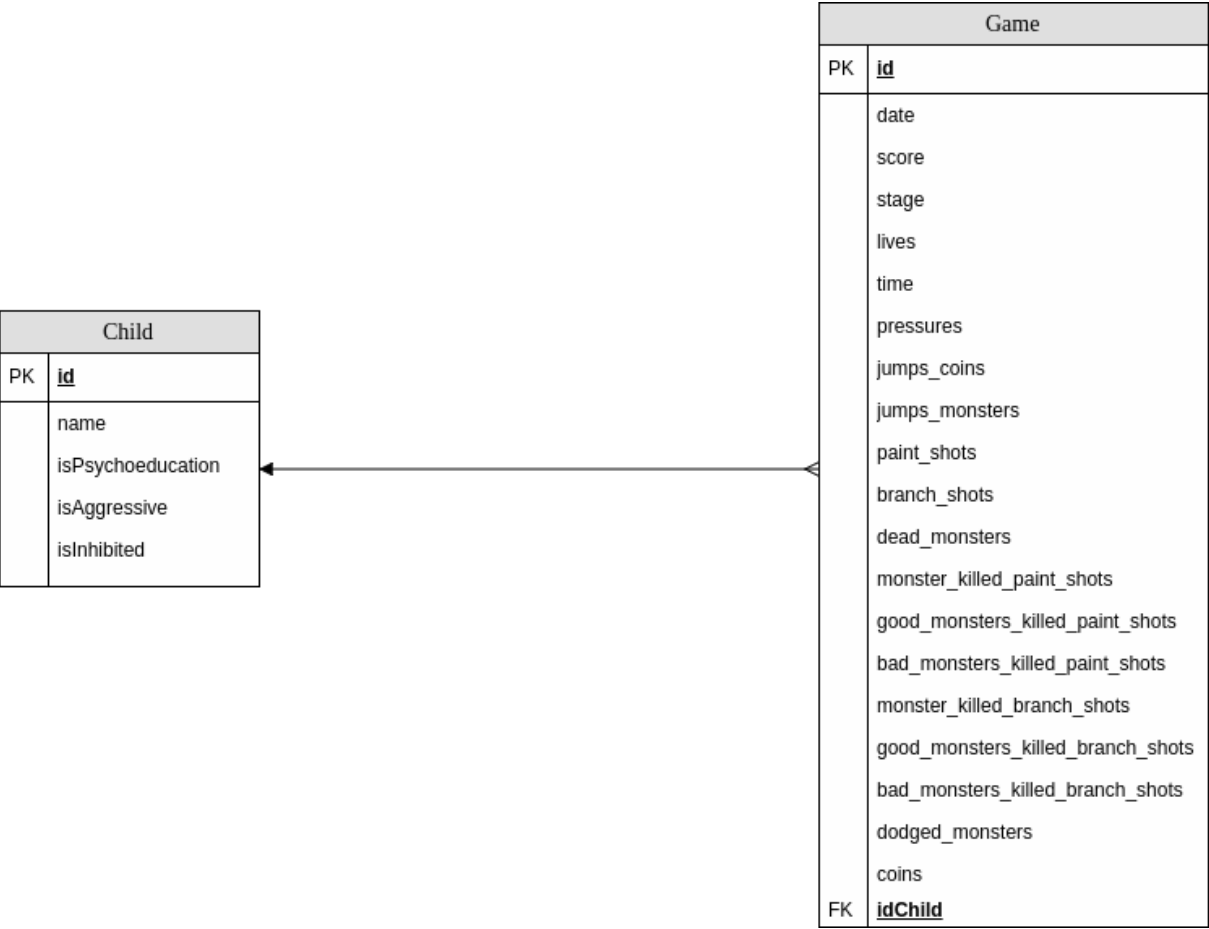
- **Principal.- Tiene** una clases en la cual se carga la vista del juego así como el sonido ambiente.

❖ **Diseño de la base de datos**

El juego debe permitir guardar el nombre del niño y un apartado opcional de psicoeducación junto con el perfil al que pertenece el niño. Además, debe guardar las acciones del niño a lo largo de cada uno de los niveles que se presente, es por ello que se han generado estas dos tablas:

Figura 3.

Esquema de base de datos del Juego.



Anexo 8.

Fotografías del trabajo ejecutado.

8.1. Trabajo durante la sesión terapéutica.



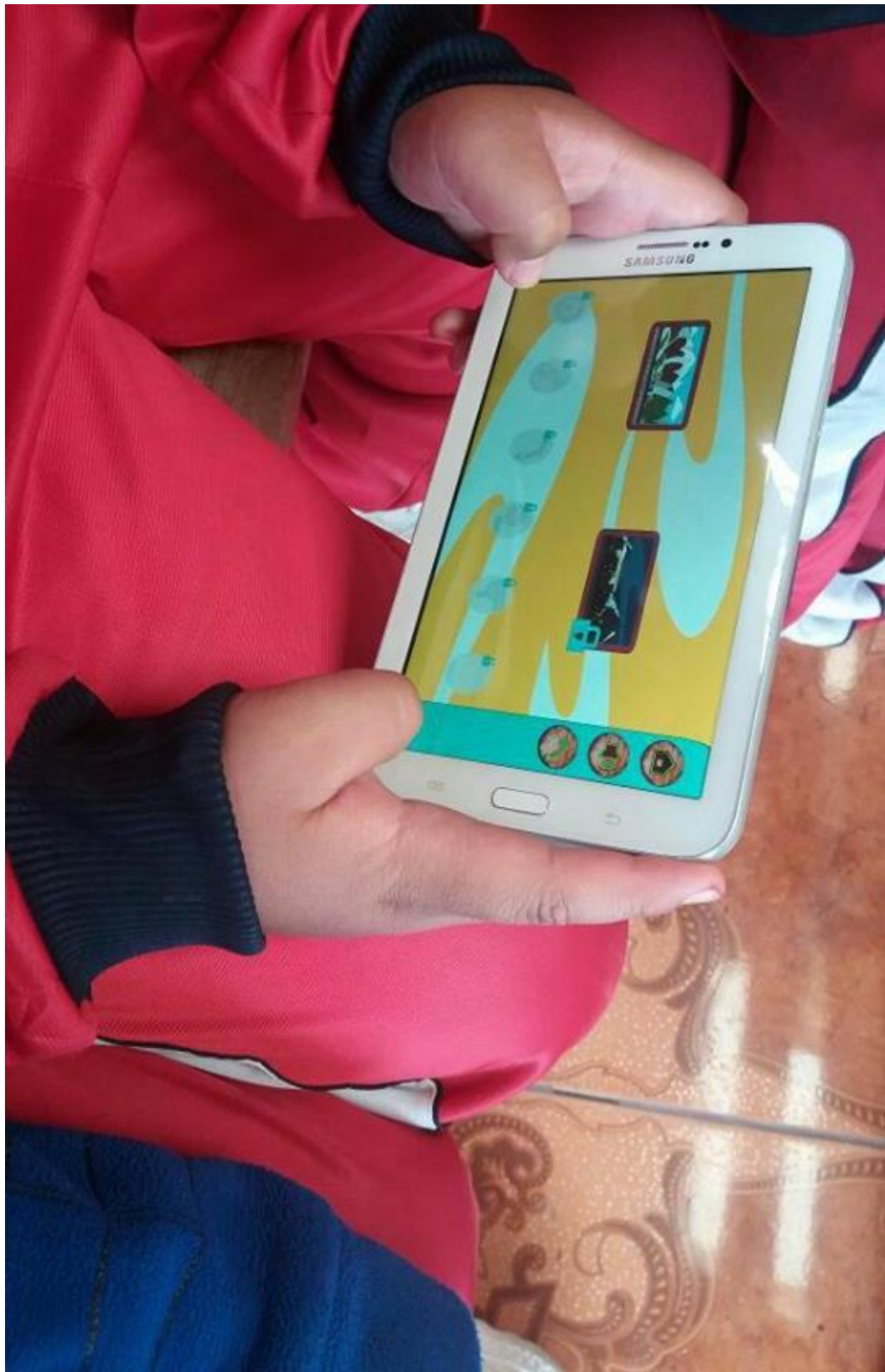
8.2. Aplicación del video juego serio “NanoLuDiCiCle”-Niños con rasgos de personalidad agresivos.



8.3. Aplicación del video juego serio “NanoLuDiCiCle”-Niños con rasgos de personalidad inhibidos.



8.4. Video juego serio “NanoLuDiCiCle”.



8.5. Espacio Físico donde se lleva a cabo el proyecto investigativo.

