

INTERVENCIÓN EDUCATIVA SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES DE SECUNDARIA BÁSICA EN PLAYA BARACOA

Rodríguez Prieto, Leticia Beatriz¹
Ramos Rodríguez, Ariel Alejandro²

¹ Facultad de Ciencias Médicas Artemisa, Cuba, lettyrod@infomed.sld.cu

² Hospital Pediátrico Docente Juan Manuel Márquez, La Habana, Cuba, arielarr@infomed.sld.cu

Resumen:

Introducción: Los videojuegos son dispositivos electrónicos de ocio muy populares en todas las edades, aunque son los adolescentes los que hacen un uso más intensivo. Uno de los efectos negativos que ha sido asociado con más frecuencia al uso de videojuegos es su potencial para crear adicción. Su creciente popularidad ha centrado el interés de padres, investigadores y responsables políticos sobre su potencial dañino. Estudios estadísticos muestran que el 21% de los menores reconoce sentirse “enganchado” a un videojuego.

Objetivo: Desarrollar un programa de intervención educativa sobre el uso de videojuegos en los adolescentes y sus efectos adversos a la salud.

Material y Métodos: Investigación cuasi experimental, de intervención educativa. La muestra quedó conformada por 21 adolescentes usuarios de videojuegos, de noveno grado, pertenecientes a la Secundaria Básica: “Pedro Esperón” de la comunidad Playa Baracoa, en el municipio Bauta, provincia Artemisa, entre los meses de enero a marzo del 2020. Se aplicó un programa de intervención con etapas de diagnóstico, intervención y evaluación.

Resultados: A pesar de que el 76,07% de los adolescentes del noveno grado usaban videojuegos, solo el 14,29% poseía entre una posible y una muy probable existencia de adicción. Antes de la intervención educativa el 61,90%, aprobó el instrumento de entrada sin embargo después de concluida la misma el conocimiento se incrementó al aprobar el 90,48%,

Conclusiones: Demostró ser esta intervención efectiva para el manejo del uso de videojuegos en la adolescencia. Recomendamos aplicar este programa a grupos poblacionales mayores.

Palabras clave: videojuegos, adolescencia, intervención educativa.

I. INTRODUCCIÓN

La adicción comportamental es aquella actividad inicialmente útil y placentera, pero que, posteriormente, se convierte en algo perjudicial para el sujeto, cuando pierde su capacidad de controlarla y esta llega, entonces, a ocupar la mayor parte de sus intereses y actividades. La adicción en general a las nuevas tecnologías está caracterizada por un uso excesivo de los celulares, internet, videojuegos, la computadora e incluso las redes sociales. todos estos objetos, permiten a las personas comunicarse o desarrollarse bajo ciertos contextos que, en la realidad, les resultarían sumamente difíciles. ⁽¹⁾

Los videojuegos “atrapan” a los usuarios, en particular en la etapa de la adolescencia en la que es necesario consolidar, la identidad personal y social, aunque los videojuegos no son solamente el refugio lúdico de niños, adolescentes y jóvenes, ya que son muchas las personas adultas que juegan y ocupan un relevante número de horas con estos dispositivos. Es importante diferenciar entre el uso frecuente de las nuevas tecnologías y la adicción a las mismas. lo que define una conducta adictiva no es tanto la frecuencia con que se realiza, sino la relación de dependencia que se crea, la pérdida de control por parte del sujeto y la grave interferencia que genera en la vida cotidiana. probablemente, el mayor riesgo del uso excesivo de las nuevas tecnologías es la posibilidad de generar un comportamiento adictivo que lleve no solo a una dedicación desmedida (lo que puede apartar al chico o chica de otro tipo de actividades más saludables y muy necesarias a ciertas edades), sino a una verdadera dependencia y falta de control sobre sus conductas. esta adicción es más probable que se genere en el adolescente que en el adulto, debido a que su corteza prefrontal se encuentra aún inmadura y su autocontrol no ha alcanzado aún el nivel adulto. ⁽²⁾

Distintos investigadores, han persistido en la reflexión de la necesidad de un tratamiento psicológico centrado en la adicción por videojuegos. actualmente, se ha incluido en la sección III del DSM-V el trastorno por juego en internet, excluyendo todos los juegos de apuestas y las páginas recreacionales o sociales, profesionales y porno. la adicción a los videojuegos adquiere un reconocimiento que hasta ahora ha sido invisible. aunque ya existen unidades de investigación y tratamiento de adicciones tecnológicas, no constan estudios eficientes con intervenciones efectivas. ⁽³⁾

FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

Se justifica la realización de este estudio por la evolución que el fenómeno de las adicciones comportamentales ha experimentado a lo largo de los años que constituye un importante foco de interés social. Experimentándose cambios en los hábitos de uso que afectan a un sector importante de la población, especialmente a los grupos de edades más jóvenes, en relación principalmente con los espacios de ocio y de diversión. Es por lo importante del tema del uso abusivo de videojuegos entre los adolescentes en el que Cuba, no queda exento de esta problemática global. Por existir un escaso registro de la adicción a las nuevas tecnologías, especialmente al videojuego. Por constituir los trastornos adictivos no relacionados a sustancias, un problema de salud en ascenso. Por la necesidad de lograr una atención integral a la salud de los adolescentes y por la posibilidad de ampliar con posterioridad la implementación del programa interventivo aplicado a otros grupos poblacionales más extensos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA CIENTÍFICO

¿En qué medida contribuirá a elevar el nivel de conocimientos de los adolescentes sobre el uso de videojuegos y sus efectos adversos a la salud, la aplicación de una intervención educativa?

HIPÓTESIS

Un programa de intervención educativa aumentará el nivel de conocimiento de los adolescentes sobre el uso de videojuegos y sus efectos adversos a la salud.

OBJETIVOS

General

Desarrollar un programa de intervención educativa sobre el uso de videojuegos en los adolescentes y sus efectos adversos a la salud.

Específicos

1. Diagnosticar las necesidades de aprendizaje que tienen los adolescentes de noveno grado de una Secundaria Básica.
2. Diseñar una intervención educativa sobre el uso de videojuegos en adolescentes y sus efectos adversos a la salud.
3. Evaluar la efectividad de una intervención educativa en adolescentes usuarios de videojuegos.

III. MÉTODO

- Tipo de estudio: Estudio cuasi experimental, de intervención educativa.
- Área de estudio: Secundaria Básica “Pedro Esperón” de la comunidad de Playa Baracoa, municipio Bauta, provincia Artemisa.
- Período de estudio: El presente trabajo se realizó en el período comprendido entre enero y abril de 2020.
- Población de estudio: El universo de estudio quedó constituido por los adolescentes usuarios de videojuegos, 89 en total, pertenecientes al noveno grado, de la Secundaria Básica: “Pedro Esperón”, en la comunidad de Playa Baracoa, municipio Bauta, provincia Artemisa. Previa firma de carta de coordinación con la dirección municipal de educación de Bauta.
- Muestra de estudio: La muestra del estudio estuvo conformada por 21 adolescentes que usaban videojuegos, pertenecientes al grupo noveno tres. Todos los seleccionados fueron informados adecuadamente sobre los objetivos del estudio y libremente expresaron, sus padres o tutores, el consentimiento para participar en la investigación por escrito.
- Selección de la muestra: El muestreo fue por conglomerados monoetápicos. Es decir, se escogió aleatoriamente entre los cuatro grupos de noveno grado (conglomerados) y se trabajó con todas las unidades de análisis del mismo (21 alumnos usuarios de videojuegos de ese grupo).
- Características de la Unidad de Análisis:
 - Se incluyeron en el estudio los adolescentes que usaban videojuegos de noveno grado, matrícula de la Secundaria Básica “Pedro Esperón” del municipio Bauta, provincia Artemisa, curso 2019 - 2020.
 - Adolescentes usuarios de videojuegos de ambos sexos, con edades comprendidas entre 14 y 16 años.
 - Que estuvieron de acuerdo en ser incluidos en el estudio (es decir que aceptaron realizar encuesta inicial, participar en las seis semanas que duró el taller, realizar encuesta evaluadora final y que brindarían sus padres el consentimiento informado).
 - Quedaron excluidos de la investigación aquellos adolescentes que en el momento de la investigación no asistieron a la escuela, o que se ausentaron por períodos prolongados al centro escolar, es decir aquellos adolescentes que se ausentaron a 2 sesiones o más.

- Se aceptó como criterio de salida la decisión personal de no seguir en la investigación.

Predominaron los adolescentes que usaban videojuegos en el noveno grado, en más de las tres cuartas partes de la población estudiada (un 76,07%).

El grupo seleccionado aleatoriamente (noveno tres) es muy parecido a la población de usuarios de videojuegos del noveno grado, donde predominan los que usaban videojuegos sobre los que no lo usaban, con un 72,41%. Con relación al género fueron mayoría los varones videojugadores que alcanzaron el 44,83% pero al aplicar el estadígrafo chi cuadrado no se obtuvieron diferencias significativas en cuanto a género, a la hora de la selección de la muestra.

- Método y procedimiento de Trabajo:

El sistema de métodos empleados incluyó los teóricos, empíricos y los procedimientos estadísticos. Se realizó por parte del autor, una explicación sobre el estudio, en cada uno de los alumnos del grupo noveno tres pertenecientes a la Secundaria Básica “Pedro Esperón” del municipio Bauta; usuarios de videojuegos que resultaron seleccionados tras el muestreo. Se aplicó como modelo de recolección del dato primario, una encuesta en forma de entrevista semiestructurada al 100% de la muestra seleccionada, incluyendo cuatro ítems del MULTICAGE, en que ninguna o una respuesta afirmativa indicó INEXISTENCIA de adicción a videojuegos; dos respuestas afirmativas indicó POSIBLE existencia de adicción a videojuegos; tres respuestas afirmativas sugirió una MUY PROBABLE existencia de adicción a videojuegos; y la respuesta afirmativa a las cuatro sugirió la SEGURA existencia adicción a los videojuegos. Por último, se aplicó el instrumento de entrada y salida con carácter anónimo, para medir nivel de conocimientos antes y después de la intervención educativa y se definió el nivel de conocimientos en bueno, si las respuestas correctas alcanzaron 80 puntos o más; en regular si iban de 60 a 79 puntos y malo, si lograron menos de 60 puntos, ver clave de calificación.

También se tuvo en cuenta la realización de una evaluación general final de la intervención, en correspondencia a las evaluaciones obtenidas de manera individual, en la que se determinó como efectiva o inefectiva a la misma.

Los instrumentos utilizados fueron sometidos a validación según criterios de expertos. A tales efectos se seleccionaron cinco especialistas (dos médicos especialistas en Psiquiatría Infanto Juvenil y tres psicólogos especialistas en Psicología de la Salud) con más de 10 años de trabajo continuado y contribución científica (artículos, tesis y libros) relacionada con el tema de las adicciones en adolescentes, los cuales fueron contactados por vía electrónica, dieron su consentimiento para participar en el estudio y a partir de ello se les enviaron ambos instrumentos para que los valoraran teniendo en cuenta los criterios de Moriyama (comprensión, sensibilidad, justificación, definición y factibilidad) explicitados en un instructivo que también les fue enviado.

Ambos instrumentos fueron leídos y explicados a los adolescentes previamente para su mayor comprensión, aclarando cualquier duda que pudiera surgir por parte de los encuestados.

Los datos provenientes de la encuesta autoaplicada y anónima, fueron posteriormente analizados y extraídas las variables a estudiar. Los datos obtenidos se volcaron en sábanas de vaciamiento y procesados por Microsoft Excel XP. Los resúmenes tabulados fueron procesados mediante el sistema SPSS versión 23.0. Para evaluar la asociación entre algunas de las variables estudiadas se aplicó el test no paramétrico de independencia chi cuadrado considerándose significativo el valor de $p < 0.05$. Para corroborar la efectividad de la intervención se aplicó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, con un nivel de confiabilidad de un 95 % ($\alpha = 0.05$).

- Consideraciones éticas. Aspectos bioéticos de la investigación: Para la realización de la investigación se le solicitó a la Directora de Educación del Municipio Bauta el permiso para trabajar en la Escuela Secundaria. Una vez aprobada la autorización solicitada fue expedido el permiso correspondiente por parte de la dirección de la escuela objeto de estudio.

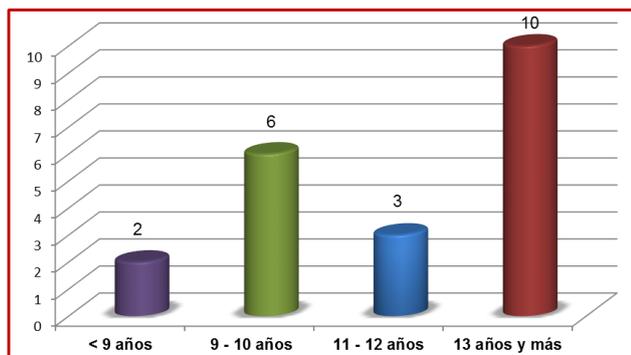
Dando cumplimiento a los principios éticos y bioéticos cada padre, madre o tutor del adolescente que formó parte de la investigación dejó constancia escrita de su disposición o no de que el menor participara en el estudio, mediante la firma de un modelo de Consentimiento Informado, se tuvo en cuenta el cumplimiento de los principios estipulados en el Código de Nuremberg de 1947, la Declaración de Helsinki (1964, 1975, 1983, 1989), y la Declaración de Hawái II (1983 y 1996) contentivas de las recomendaciones en la Investigación Biomédica en Seres Humanos así como del cumplimiento de los principios de la ética y Bioética (autonomía e independencia).

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se pudo diagnosticar, entre las principales necesidades de aprendizaje de la muestra estudiada, tras aplicar el “Modelo de Diagnóstico de Necesidades de Aprendizaje de David Leiva González”: que los adolescentes usaran videojuegos de forma responsable, sin llevarles a la adicción de los mismos; que construyeran una percepción de riesgo sobre uso perjudicial de videojuegos y sus potenciales daños a la salud; que los adolescentes usaran videojuegos de forma no abusiva y bajo la observancia de padres y de maestros; que construyeran conocimientos acerca de los beneficios de vivir alejados de las adicciones; y por último, que crearan habilidades en las relaciones interpersonales, así como fortalecer autoestima, valores, espiritualidad, derechos asertivos, y estilos de afrontamiento adecuados.

En el gráfico 1, al analizar los resultados revelados sobre la edad de inicio en el uso de los videojuegos, se puede observar un incremento en los de 13 años y más años de edad, en casi la mitad de la muestra estudiada, con un 47,62%. Sin embargo declararon comenzar por debajo de los nueve años solamente el 9,52%, mientras que más de un cuarto (el 28,57%) se inició entre los nueve y diez años.

Gráfico 1. Distribución porcentual de los adolescentes usuarios de videojuegos según su edad de inicio en el uso.

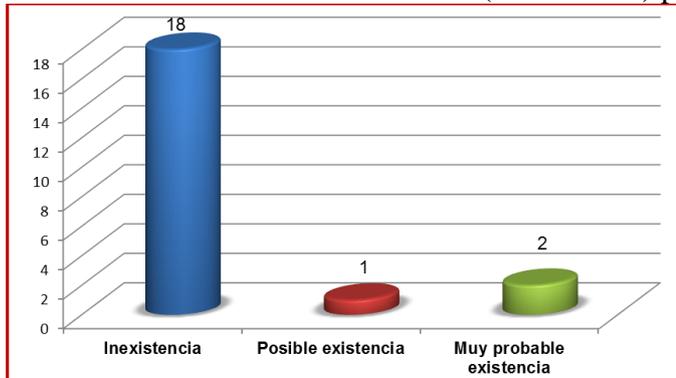


Fuente: Tabla 1.

Esta autora considera que la edad de inicio en el uso de videojuegos es cercana o se corresponde a la edad actual, para la mayoría de los adolescentes estudiados.

Los estudios de Ledo, de la Gándara, Martín, García y Gordo en el año 2016 y los de León y López en el 2018, coinciden en reportar que la edad media de inicio de videojuegos es 8 años. ^(4,5), mientras que Oliva y colaboradores informan que como promedio, los chicos y las chicas andaluces comenzaron a jugar con los videojuegos a la edad de 11 años; sin embargo consideran que la edad de inicio en el uso de videojuegos aumenta en los grupos de mayor edad.

Gráfico 2. Distribución porcentual de los adolescentes usuarios de videojuegos según la evaluación del Cuestionario MULTICAGE CAD - 4 (Modificado) para adicción a videojuegos.

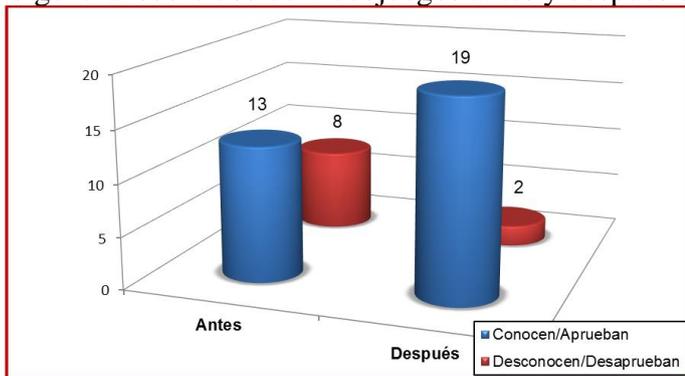


Fuente: Tabla 2

En un estudio estadístico realizado en la Comunidad de Madrid se estima que alrededor del 11% de los menores entre 11 y 17 años presenta características típicas de una adicción a Internet, el 8,1% de los madrileños entre 12 y 25 años utiliza el móvil de forma excesiva, y el 7% de las menores y el 21% de los menores reconoce sentirse "enganchado" a un videojuego. ⁽⁶⁾

INSTRUMENTO DE ENTRADA Y SALIDA

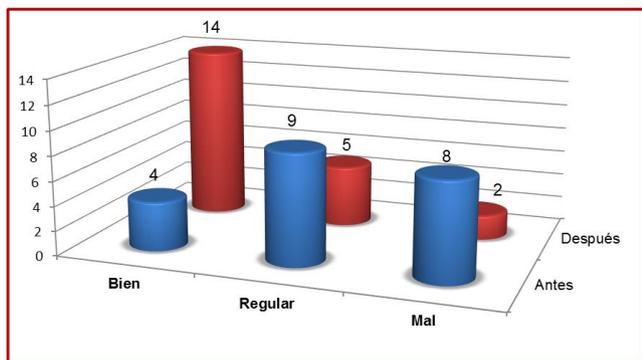
Gráfico 3. Distribución porcentual de los adolescentes usuarios de videojuegos según el conocimiento general sobre uso de videojuegos antes y después de la Intervención Educativa.



Fuente: Tabla 3

Analizando el gráfico 3, sobre el conocimiento general que poseen los adolescentes usuarios de videojuegos sobre esta práctica, podemos afirmar que existe un conocimiento general sobre las adicciones a los videojuegos y sus consecuencias a la salud, pues aprobó y por lo tanto conoce sobre el tema antes de la intervención el 61,90%, sin embargo después de la intervención educativa el conocimiento se incrementa al aprobar el 90,48%, demostrando ser esta intervención útil para su manejo.

Gráfico 4. Distribución porcentual de los adolescentes usuarios de videojuegos según evaluación cualitativa recibida antes y después de la Intervención Educativa.

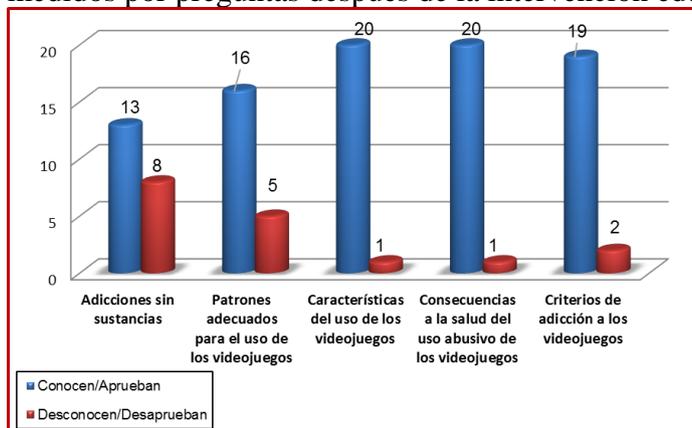


Fuente: Tabla 4

Según Molina y colaboradores además de la televisión, en Cuba los principales problemas relacionados con las adicciones tecnológicas tienen que ver con las computadoras y los videojuegos, con gran acceso hoy por parte de la población cubana. ⁽⁷⁾

Entonces se dice que en una medida mucho menor, Cuba también está expuesta a este fenómeno de las adicciones. ⁽⁸⁾

Gráfico 5. Distribución porcentual de los adolescentes usuarios de videojuegos según conocimientos medidos por preguntas después de la intervención educativa.



Fuente: Tabla 5

Posterior a la intervención se observa una ganancia en cuanto a los conocimientos adquiridos por preguntas. La prueba de rangos con signo de Wilcoxon indica que, en la comparación de las puntuaciones totales de las encuestas realizadas antes y después de la intervención educativa, existen evidencias estadísticas suficientes para poder afirmar que el nivel de conocimientos de los adolescentes que participaron en la investigación aumentó significativamente. Hubo 18 estudiantes que elevaron su puntuación con respecto al estado inicial, dos encuestados repitieron la misma puntuación, mientras que solamente un alumno disminuyó su calificación con respecto a la encuesta inicial. Lo antes expuesto permite afirmar que la intervención fue satisfactoria.

En el análisis por preguntas quedó evidenciado que, a pesar de que en todos los casos predominaron los alumnos con mejores calificaciones con respecto a la encuesta inicial que los que empeoraron su nivel de conocimientos, estas diferencias solamente fueron estadísticamente significativas en las preguntas 1, 2 y 5.

IV. CONCLUSIONES

- El diagnóstico de las necesidades de aprendizaje que tenían los adolescentes de noveno grado de una Secundaria Básica, reveló la necesidad de éstos de alcanzar un mayor conocimiento sobre el uso de videojuegos y los daños que su uso abusivo podría ocasionarles a la salud.
- Se diseñó una intervención educativa sobre el uso de videojuegos en adolescentes y sus efectos adversos a la salud.
- Antes de la intervención educativa sólo un poco más de la mitad de los adolescentes aprobó el instrumento de entrada sin embargo después de la intervención educativa el conocimiento se incrementó al aprobar el mismo casi la totalidad de la muestra.
- Se evaluó como efectiva la intervención educativa diseñada y aplicada en adolescentes de Secundaria Básica usuarios de videojuegos, que demostró ser una intervención útil para el manejo del uso de videojuegos en la adolescencia.

V. REFERENCIAS

1. Arias O, Gallego V, Rodríguez M, Del Pozo M. Adicción a las nuevas tecnologías. *Psicología de las adicciones*. 2012;82–6. Extraído de:
<http://www.unioviado.es/gca/uploads/pdf/Psicologia%20de%20las%20Adicciones,%20vol.1,%202012.pdf>
2. Oliva Delgado A, Hidalgo García MV, Moreno Rodríguez C, Jiménez García L, Jiménez Iglesias A, Antolín Suárez L, Ramos Valverde P. Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces. Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación. Universidad de Sevilla, España. Editorial Agua Clara, SL, 2012.
3. Muros B, Aragón Y, Bustos A. La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar*. 2013;40:31-9.
<http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=40&articulo=40-2013-05Sánchez>
4. Ledo Rubio AI, de la Gándara Martín JJ, García Alonso I, Gordo Seco R. Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de enlace*. *Rev Iberoam de Psicodom. C. Med. Psicodom*. 2016;117.
5. León Jariago R, López López MJ. Los adolescentes y los videojuegos. Centro Municipal de Servicios Sociales “La Orden”. Revisado 16 de octubre de 2018. Disponible en:
http://copao.cop.es/files/contenidos/VOL21_1_5.pdf
6. Verdura Vizcaíno EJ, Ponce Alfaro G, Rubio Valladolid G. Adicciones sin sustancia: juego patológico, adicción a nuevas tecnologías, adicción al sexo. *Medicine*. 2011;10(86):5810-6.
7. Molina Gómez AM, Roque Roque L, Garcés Garcés BR, Rojas Mesa Y, Elinor M, Iglesias D, Selín Ganén M. El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. *Medisur*. 2015;4(13):481-93.
8. Muñoz Miralles R, Ortega González R, Batalla Martínez C, López-Morón M. R, Manresa J. M, Torán Monserrat P. Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. *Estudio JOITIC. Aten Primaria*. 2014;46(2):77-8.