



UNA E

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Maestría en:

Educación Inclusiva

“Inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea al proceso de enseñanza aprendizaje en jóvenes de 14 a 16 años”

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Magíster
en Educación Inclusiva

Autor:

Lic. Carlos Julio Rosero Poma

CI: 1103009583

Tutor:

PhD. Oscar Antonio Martínez Molina

CI:0151466588

Chuquipata - Ecuador

14-julio-2021

RESUMEN:

La sociedad moderna reflexiona cada día sobre la contrariedad que produce en los seres humanos la tecnología, ofrece una vida confortable o es una simple distractora que llega a la procrastinación y aislamiento del mundo real. La intención del presente trabajo de titulación es proponer un manual de estrategias pedagógicas, que apoye la inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea, en procesos de enseñanza y aprendizaje de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo” de la ciudad de Loja. Basada en un enfoque mixto, utilizando instrumentos como la observación participante y cuestionarios DSM-V y GASA sugeridos por la OMS, esta investigación con el análisis de datos permitió la identificación de barreras. La propuesta es un compendio de estrategias pedagógicas inclusivas, debidamente estructuradas y avaladas por criterio de expertos. Gamificación, Coaching o trabajo colaborativo son algunas de las herramientas que permiten aprovechar las mecánicas y dinámicas del juego en el desarrollo de destrezas y nuevos conocimientos. Finalmente, no existe una modalidad efectiva de prevención o tratamiento del desorden del juego, sino que todo empieza con el cambio de actitud e implicación de toda la comunidad educativa para comprender que somos diferentes pero iguales.

Trastorno del juego, estrategias pedagógicas, educación inclusiva

Palabras clave

ABSTRACT:

Modern society reflects every day on the setbacks that technology produces in human beings, offers a comfortable life or is a simple distraction that reaches procrastination and isolation from the real world. The intention of this degree work is to propose a manual of pedagogical strategies, which supports the inclusion of vulnerable groups generated by online games, in processes of teaching and learning of the first year of high school of the Educational Unit "Daniel Álvarez Burneo" from the city of Loja. Based on mixed approach, using instruments such as DSM-V and GASA questionnaires suggested by the OMS, this research with data analysis allowed the identification of barriers. The proposal is a compendium of inclusive pedagogical strategies, duly structured and supported by experts' criteria. Gamification, Coaching, or collaborative work are some of the tools that allow taking advantage of the mechanics and dynamics of the game in the development of skills and new knowledge. Finally, there is not effective modality of prevention or treatment of the gaming disorder, but everything begins with the change in attitude and involvement of the entire educational community to understand that we are different but equal.

gaming disorder, pedagogical strategies, inclusive education

Keywords

Índice del Trabajo

RESUMEN:	2
ABSTRACT:	3
Índice del Trabajo	4
INTRODUCCIÓN:	7
CAPÍTULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS RELACIONADOS CON LA EDUCACIÓN INCLUSIVA, TRASTORNO DEL JUEGO Y ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS.	15
1.1. Educación inclusiva:	15
1.1.1.La inclusión:	15
1.1.2.La educación inclusiva en el marco legal ecuatoriano:.....	16
1.1.3.Educación y exclusión social:	17
1.1.4.Barreras de aprendizaje:.....	17
1.1.5.Vulnerabilidad:	18
1.1.6.El aula inclusiva y sus características:	18
1.1.7.Atención a la diversidad.....	19
1.2. El trastorno del juego:	20
1.2.1.Definición y características del trastorno del juego:.....	20
1.2.2.Causas motivacionales:	22
1.2.3.Herramientas usadas para el diagnóstico:	22
1.2.4.Consecuencias: problemas psicológicos y sociales:	24
1.2.5.Tratamiento:	26
1.3. Manual de Estrategias Pedagógicas en Escuelas Inclusivas:.....	27
1.3.1. Importancia:	27
1.3.2. Características:	28
1.3.3. Componentes de una estrategia pedagógica:	29
1.3.4. Criterios para su selección:	30
1.3.5. Estrategias pedagógicas inclusivas:.....	31
CAPÍTULO II. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS	35
2.1. Paradigma de la investigación:	35
2.2. Métodos:	35

2.3. Técnicas.....	36
2.3.1.La encuesta:.....	37
2.3.2.Observación participante:	37
2.4. Instrumentos:.....	37
2.5. Las fases de la investigación.....	38
2.6. La unidad de análisis.....	39
2.7. Las categorías de análisis	40
2.8. Análisis y discusión de los resultados.....	41
2.9. Identificación de barreras	45
CAPÍTULO III. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: MANUAL DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DE APOYO A LA INCLUSIÓN DE GRUPOS VULNERABLES GENERADOS POR LOS JUEGOS EN LÍNEA.....	47
3.1. El diseño de la propuesta.....	48
3.1.1. Objetivo General de la Propuesta	48
3.1.2. Objetivos Específicos	48
3.1.3. Fases de la propuesta	48
3.1.4. Recursos a utilizarse	50
3.1.5. Temporización del proyecto	51
CAPÍTULO IV. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA INNOVADORA CON CRITERIO DE EXPERTOS	52
4.1. Tabla resumen de los resultados obtenidos de la validación de especialistas	53
4.2. Recomendaciones de la validación de la propuesta	54
CONCLUSIONES:	56
RECOMENDACIONES:	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS:.....	62
Anexo 1. Autorización del Rector de la Unidad Educativa.....	62
Anexo 2. Validación de Encuestas basada en DSM-V y GASA.....	63

Anexo 3. Consentimiento del representante legal.....	71
Anexo 4. Resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes	72
Anexo 5. Tablas de resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes	78
Anexo 6. Matriz para valoración de la propuesta por expertos.....	80
Anexo 7. Manual de estrategias pedagógicas para la inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea, en procesos de enseñanza aprendizaje de primer año de bachillerato.	89

INTRODUCCIÓN:

La educación inclusiva basada en la heterogeneidad crea un modelo de escuela que educa para la vida y reconoce e impulsa la diversidad en la sociedad. Los factores que provocan grupos vulnerables son varios. Uno de ellos es la adicción a los juegos en línea, reconocido como el trastorno del juego, necesita de apoyos no solamente clínicos para su atención, también de estrategias pedagógicas que eliminen la exclusión a la cual están siendo sometidos en la escuela; partiendo de que una sociedad inclusiva es aquella que te brinda una educación más justa y equitativa garantizando el acceso a ese derecho universal.

El presente trabajo concuerda con la primera línea de la Maestría en Inclusión de la Universidad Nacional de Educación (UNAE) que dice: *procesos de inclusión y exclusión socio-educativa*.

La exclusión que ofrece el trastorno del juego, se da en todos los contextos y clases sociales, en ocasiones es más agresiva, directa y perceptible que en otras. A veces, las situaciones de exclusión pasan inadvertidas porque son aceptadas socialmente, incluso por aquellos que la sufren.

La patología del juego se ha convertido en un problema de relevancia social en los últimos años, originando una gran preocupación entre docentes y padres de familia. La evolución tecnológica de los videojuegos por internet es un fenómeno mundial que ha transformado la comunicación e interacción entre los jóvenes.

En este orden de ideas, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año (2018), señala que estudios contemporáneos en relación a la adicción del juego y sus graves consecuencias sobre la conducta humana, motivaron a su inclusión en la publicación decenal de la Clasificación Internacional de Enfermedades, en su onceava versión (CIE-11) al trastorno del juego (Internet Gaming Disorder IGD), haciendo referencia al uso de videojuegos digitales, ya sea mediante conexión a internet o sin ella.

Según Díez (2017), en estudio realizado sobre la temática en Barcelona, afirma que la investigación académica sobre los tipos de jugadores, las motivaciones internas y los disparadores psicológicos de las conductas compulsivas, se aceleraron desde los años 90 y son llevadas a cabo por la industria del juego, olvidándose del aspecto educativo.

Por otro lado, Garrido (2017) señala que: en Europa los pacientes con trastorno del juego presentan elevadas tasas de comorbilidad que otros trastornos mentales. Además, sugiere un perfil de adicción a los juegos en línea en adolescentes con familias deterioradas. Los trastornos del estado de ánimo, ansiedad generalizada, pánico, fobia social, déficit de atención, hiperactividad y los trastornos de conducta son frecuentemente observados y asociados al desorden del juego, según esta investigación.

Los juegos electrónicos en Costa Rica, tienen la capacidad de crear sus propias comunidades vinculadas por características similares; además, de crear universos en los que se enmarcan tradiciones, personajes, historias e incluso lenguajes propios como plantea Fernández (2017).

Describe Espinoza (2018) en su investigación desarrollada en jóvenes peruanos, que existe una alta tasa de trastornos de personalidad en adictos a los juegos en línea. Llega a concluir que el trastorno de mayor prevalencia es el auto derrotista, seguido del trastorno pasivo-agresivo, trastorno narcisista y límite.

En el caso de Ecuador, Andrade & Moscoso (2019), destacan en los datos de su estudio realizado a 231 estudiantes cuencanos, la prevalencia de adicción por trastorno del juego es mayor en los varones que en las mujeres.

En la provincia de Loja, la problemática es análoga a la descrita anteriormente según manifiestan Andrade, Carbonell & López (2019), afirmando

además que los adolescentes de zonas urbanas muestran mayor adicción a los juegos en línea, antes que de las rurales.

La Unidad Educativa Daniel Álvarez Burneo, está siendo castigada por el trastorno del juego, en los estudiantes se observan diversos problemas psicopatológicos, por ejemplo: en el ámbito personal manifiestan: tristeza, desorden, ansiedad, depresión, irritabilidad, desatención familiar y falta de comunicación.

En otro aspecto, se observa dentro de las condiciones económicas, los jóvenes presentan deudas y problemas de dinero relacionadas al juego. Con poca frecuencia se identifican pequeños robos y otras actividades prohibidas como: consumo de sustancias psicoactivas, uso de tabaco, alcohol.

Finalmente, en el aspecto académico sufren de bajo rendimiento en el colegio, desmotivación, faltas injustificadas, lo que al final propicia en ocasiones abandono escolar y en el aspecto social se observa desatención de amistades, disminución de actividades de ocio, pérdida de relaciones significativas.

La situación problemática institucional descrita con anterioridad, origina que los estudiantes afectados por el trastorno del juego, se encuentren en grupos en un entorno de vulnerabilidad y además por la falta de estrategias pedagógicas a seguir para atender esa necesidad, provocan desde el ámbito de la educación inclusiva la siguiente pregunta:

¿Cómo incluir a los grupos vulnerables generados por los juegos en línea, en los procesos de enseñanza aprendizaje de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”?

JUSTIFICACIÓN:

En el ámbito de la investigación, es defendible el presente proyecto por los diversos problemas psicológicos derivados del uso excesivo de las tecnologías digitales, particularmente en relación con internet y los videojuegos, son objeto de estudio y gran preocupación por parte de investigadores.

La investigación desde el punto de vista académico es justificable porque existe una creciente necesidad en la comunidad de docentes, en conocer que estrategias educativas se pueden utilizar, para atender los comportamientos problemáticos basados en el trastorno del juego.

El pensamiento inclusivo del Buen Vivir inscrito en la Constitución del Ecuador, obliga a que la educación actual, cumpla un rol muy importante en la formación integral de los estudiantes a través del desarrollo de destrezas cognitivas, socio afectivas y psicomotrices.

El impacto conductual, económico social, educativo, de los juegos en línea y la problemática descrita hasta ahora, agranda la importancia del desarrollo de este proyecto.

Esta investigación, propone un manual de estrategias pedagógicas práctico y dinámico, que apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje y que permite la inclusión de adolescentes de 13 a 14 años afectados por el trastorno del juego.

El manual propuesto, se justifica porque responde a la diversidad de estilos de aprendizaje que tienen los estudiantes dentro del aula y además incluye a los jóvenes afectados con el desorden del juego, usando diferentes técnicas que fortalecen o potencien su aprendizaje.

Así se entiende por lo tanto que el docente-investigador, amparado en la investigación-acción está en la obligación de plantear actividades pedagógicas innovadoras ante la presencia de problemas que afecten el entorno educativo.

El presente trabajo sirve para generar una mayor conciencia social sobre los perjuicios provocados por el desorden del juego en el campo educativo y es un aporte a la aplicación e integración de prácticas educativas inclusivas.

En el Ecuador, este tipo de investigaciones y manuales, que atienden a grupos vulnerables originados por el abuso de videojuegos en adolescentes, no han sido desarrollados, por lo que resulta indispensable realizarlos, para tener más conocimientos sobre esta patología actual y que es objeto de interés social.

Este proyecto, contribuye a la reducción de las barreras de aprendizaje que produce el trastorno del juego en la sociedad, en favor de la universalidad y democratización de la educación, garantizando el principio universal de una educación inclusiva dirigida para todos y todas.

Otra barrera, que se puede superar con el impulso de este proyecto es la discriminación que padecen los estudiantes con trastorno del juego, porque al fomentar una educación inclusiva, se asegura el principio de igualdad de oportunidades.

El cambio de actitud de los jóvenes, de comportamiento dentro del aula y fuera de ella, la toma de conciencia, el rescate de valores como el respeto a los demás, la honestidad y otros, son algunas de las ventajas si, se atienden a estos grupos vulnerables.

La responsabilidad de los estudiantes, al asumir una actitud reflexiva sobre lo que es bueno y lo que es malo, actuar con criticidad, mejorar su salud mental y

afectividad, son cambios que se esperan al finalizar este trabajo y que permiten que los jóvenes aporten al desarrollo de su comunidad.

La participación de la comunidad educativa está garantizada, porque se cuenta con el apoyo de autoridades, estudiantes, padres de familia y docentes del establecimiento educativo objeto de estudio y sobre todo justificada, por el deseo de aportar a la solución de este nuevo problema educativo.

En el aspecto metodológico, la Organización Mundial de la Salud (OMS) valida, al reconocer el trastorno del juego como una enfermedad mental en 2018, el inicio de nuevas investigaciones y ya no solamente dirigidas al ámbito meramente clínico sino hacia otros como: el educativo, lo económico y social.

La inclusión del trastorno del juego en la CIE-11, es una justificación para que los países la tomen en cuenta, investiguen y planifiquen estrategias de atención desde los Ministerios de Educación y de Salud Pública.

Las líneas de la investigación de la Maestría de la UNAE, hacen justificable la realización de este trabajo, ya que se podría contrastar con otras metodologías aplicadas en futuras investigaciones en la búsqueda de diversas soluciones a las patologías investigadas.

Adicionalmente, en el desarrollo de las investigaciones de una Maestría de Inclusión, es de vital importancia analizar aspectos que hoy en día están en proliferación y proponer alguna alternativa educativa a la problemática observada.

El manual de estrategias pedagógicas, es una propuesta metodológica que se constituye en una fuente de consulta y guía a otros docentes, porque es parte del repositorio digital de la Universidad Nacional de Educación (UNAE).

Para la Unidad Educativa objeto de estudio, los resultados obtenidos en este estudio son, sin lugar a duda, de gran utilidad porque dispone de una información adecuada sobre la realidad institucional.

Cabe resaltar, que una vez finalizada esta investigación y revisando los resultados del manual de estrategias propuestas, los más beneficiados son los estudiantes y sus familias, por lo que cabe esperar un alto impacto social en la comunidad.

Objetivo General:

- Proponer un manual de estrategias pedagógicas que apoye la inclusión de los grupos vulnerables, generados por los juegos en línea, en los procesos de enseñanza aprendizaje de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”.

Objetivos Específicos:

- Determinar el marco teórico referencial acerca de grupos vulnerables generados por el trastorno del juego y estrategias pedagógicas que se podrían utilizar para atenderlos.
- Definir las barreras de aprendizaje generadas por el trastorno del juego.
- Elaborar un manual de estrategias pedagógicas de apoyo dirigidas a la inclusión de grupos vulnerables afectados por el trastorno del juego.
- Validar el Manual de Estrategias Pedagógicas propuesto, a través del criterio de un grupo de expertos.

Este trabajo se compone de cuatro capítulos: Marco Teórico, Marco Metodológico, Propuesta de Intervención, y el resultado de la validación de la misma por parte de expertos. En el primer capítulo se presenta una contextualización del trastorno del juego a nivel mundial, regional y local, fundamentado en un marco teórico referencial que ofrece información de lo que es la educación inclusiva, el

trastorno del juego y las estrategias pedagógicas, haciendo énfasis de investigaciones previas encontradas y que aportan con información relevante para comprender el desorden del juego.

En el segundo capítulo se define la metodología a usar, además, se expone qué métodos y técnicas se utilizarán en la investigación para alcanzar los objetivos específicos a lo largo de esta tesis. Se realiza también un análisis de los instrumentos que se aplicaron a la muestra objeto de estudio. En el capítulo tres se desarrolla el manual de estrategias pedagógicas, con sus diferentes componentes, fases, selección de estrategias basadas en la recopilación y análisis de información previa. El cuarto y último capítulo abarca la valoración del grupo de expertos, con un resumen de los resultados y también se finaliza con las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTOS TEÓRICOS RELACIONADOS CON LA EDUCACIÓN INCLUSIVA, TRASTORNO DEL JUEGO Y ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS.

El propósito del marco teórico es conceptualizar el problema, como lo hace notar Sabino (1992) "el planteamiento de una investigación no puede realizarse si no se hace explícito aquello que nos proponemos conocer: es siempre necesario distinguir entre lo que se sabe y lo que no se sabe con respecto a un tema" (p.48), por lo tanto, el marco referencial sitúa los conceptos dentro de un conjunto de conocimientos, que se utilizarán en el desarrollo del trabajo investigativo.

1.1. Educación inclusiva:

La educación inclusiva no es un concepto unívoco, por el carácter evolucionista de su definición producto de los cambios de entornos y contextos diferentes. Empleando las palabras de Parrilla (2002), "El trayecto ni ha sido único (de hecho, podemos hablar de distintos caminos y rutas hacia la inclusión) ni lineal (se ha desarrollado a ritmos y tiempos distintos según colectivos y países)" (p.11).

La respuesta de la escuela moderna para atender a la diversidad existente dentro del aula, desde la perspectiva de la ética es simple, si se fundamenta en un modelo de educación que atienda a todos y responda a ese mestizaje diverso y profundo de nuestro entorno.

1.1.1. La inclusión:

En la Conferencia de Educación de la Naciones Unidas, se analiza la inclusión como un camino hacia el futuro y se afirma:

La inclusión puede ser concebida como un proceso que permite responder y abordar a la diversidad de las necesidades de todos los educandos a través de una mayor participación en la educación, las actividades culturales y comunitarias y reducir la exclusión dentro y fuera del sistema educativo. Lo

anterior implica modificaciones y cambios de contenidos, enfoques, estrategias y estructuras basados en una visión común que abarca a todos los niños en edad escolar y la convicción de que es responsabilidad del sistema educativo regular educar a todos los niños y niñas. El objetivo de la inclusión es brindar respuestas apropiadas al amplio espectro de necesidades de aprendizaje tanto en entornos formales como no formales de la educación.(UNESCO, 2008,p.8).

Incluir en educación por lo tanto no es solamente adecuar el espacio físico, sino acorde a lo expuesto por Calvo & Verdugo, (2012), “Inclusión significa poner en marcha un sistema educativo basado en la diversidad, con el objetivo de cumplir el derecho a la educación, la igualdad de oportunidades y la participación en un entorno ordinario” (p.19).

1.1.2. La educación inclusiva en el marco legal ecuatoriano:

La educación es un derecho universal inalienable, ha dejado de ser un privilegio de unos pocos. En el Ecuador existe una normativa educativa legal y extensa: Constitución del Ecuador, Ley Orgánica de Educación intercultural (LOEI), Ley Orgánica de Discapacidades, Plan Nacional del Buen Vivir, Currículo Nacional, Estándares de Calidad Educativa. Así la carta magna dice:

La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz. (Constitución, 2008, p.16).

La Ley Orgánica de Educación Intercultural, promueve “equidad e inclusión, garantiza a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo. Políticas inclusivas, mediante la creación de medidas de acción

afirmativa y una cultura escolar incluyente, motivando la igualdad de oportunidades a todos”(LOEI, 2011).

Toda esta legislación descrita está elaborada con la única finalidad de ofrecer y garantizar por parte del Estado, una educación inclusiva de calidad y calidez tal como es su principio universal.

1.1.3. Educación y exclusión social:

De acuerdo con (Benito, 2010) define exclusión social por:

Las carencias que en este ámbito sitúan a las diferentes personas en posiciones de desventaja social; ya sea en el mundo laboral, por un deficiente acceso al mismo, o en otros como la deficiente promoción de la salud o de la participación. Hablar de exclusión educativa significa referirse, por un lado, al analfabetismo y la carencia de estudios, si hablamos de la población en general; y por otro, al abandono y las dificultades de acceso y mantenimiento en el sistema educativo regular si nos referimos a los menores y jóvenes. (p. 18).

El elevado riesgo de exclusión social que produce el abandono escolar, hace que la formación educativa de una persona, determine cuál será su posición en el mercado laboral y en la sociedad. La educación libera de la pobreza.

1.1.4. Barreras de aprendizaje:

Según Ainscow,Booth & Dyson (2006), “cuando se aminoran las barreras para el aprendizaje y la participación y se amplía la capacidad de las escuelas para responder a la diversidad, se ponen en marcha valores que sean inclusivos en la educación y en la sociedad. En este caso, la inclusión no consiste solamente en un aspecto de la educación o una política educativa, sino la principal manera de conseguir el desarrollo de la educación y de la sociedad” (p. 3).

Así las barreras de aprendizaje, en las escuelas modernas surgen de la interacción entre los estudiantes y sus contextos. Aparecen las barreras sociales, económicas, políticas y de accesibilidad que dificultan la inclusión de los alumnos al entorno de su sociedad.

1.1.5. Vulnerabilidad:

Busso (2001), entiende la vulnerabilidad cómo “la probabilidad o el riesgo del individuo, hogar o comunidad de ser lesionado, herido o dañado ante cambios o permanencia de situaciones externas y/o internas” (p. 7). Además, expresa que “el nivel de vulnerabilidad depende de diversos factores que se relacionan, por un lado, con los riesgos de origen natural y social, y, por otro, con los recursos y estrategias que disponen los individuos, hogares y comunidades.” (p. 8).

Para Ricoeur (2013), “la vulnerabilidad social es el análisis de las condiciones de especial fragilidad en que ciertas situaciones o ambientes socio-económicas colocan a las personas que los sufren” (p. 10). De esta forma el análisis de las condiciones de las personas afectadas por los desastres naturales, las situaciones de marginalidad y delincuencia, la discriminación, sea esta racial o de género, la exclusión social, los problemas de salud mental, entre otros, permiten la identificación de grupos vulnerables que pueden ser atendidos antes de que caigan en una zona de exclusión o marginalidad.

1.1.6. El aula inclusiva y sus características:

La inquietud de cómo crear ambientes educativos para llegar a todos, parte de un análisis de las condiciones y recursos disponibles de los centros educativos y de las barreras de aprendizaje que hay que enfrentar. Por ello, López (2008) afirma que en una escuela inclusiva se deben observar destacar las siguientes condiciones:

- Implicación de miembros de la comunidad educativa en procesos en que se analizan las barreras a la presencia, el aprendizaje, la participación y el logro que se experimentan en el centro para reducirlas y eliminarlas.
- Fomento de valores inclusivos.
- Establecimiento de una cultura de colaboración.
- Fomento del liderazgo.
- Construcción de comunidades que aprenden.
- Fortalecimiento del compromiso hacia el alumnado (p.23-24).

1.1.7. Atención a la diversidad

Uno de los principios de la educación inclusiva es la atención a la diversidad, dejando de lado la planificación centrada en las adaptaciones personalizadas, así lo afirma López (2008):

Para una adecuada atención a la diversidad es necesario que se cree un clima emocional donde cada miembro tenga sentimiento de pertenencia, y se trabaje para construir una comunidad donde cada persona pueda aprender y participar. Por ello, las y los docentes y profesionales del centro consideren la diversidad desde una perspectiva del «modelo social», donde cada individuo puede aprender, participar y tener logros académicos en la medida en que el aula y el centro educativo proporcione y garantice las condiciones y las interacciones necesarias para que la experiencia de enseñanza y aprendizaje responda a las necesidades de cada alumno o alumna y fomente al máximo sus capacidades (p.24).

Lo fundamental es, por lo tanto, que toda la comunidad educativa esté implicada en los procesos de mejora y desarrollo de atención a la diversidad, basadas en las relaciones de pertenencia y de observación de las necesidades de cada uno de sus miembros si se desea una escuela inclusiva de calidad.

1.2. El trastorno del juego:

Los juegos están presentes en todas las culturas de nuestro planeta, debido a la exploración continua de emociones y de enfrentar el aburrimiento con pasatiempos que han ido evolucionando acorde al avance de la tecnología. La característica principal de los juegos en línea, es la no presencia física de amigos para la destrucción de enemigos, sino que pueden conectarse con alguien que está a miles de kilómetros y enfrentarse en tiempo real a otros, para cumplir retos que abstraen a los jugadores en realidades virtuales, generando una infinidad de problemas conductuales, económicos y sociales.

Los videojuegos “atrapan” a los usuarios/as, en particular en la etapa de la adolescencia en la que es necesario consolidar, con mayor solidez, la identidad personal y social. De hecho, es esencial que mejoren, entre otros aspectos, el pensamiento reflexivo y crítico con/para el uso de estos medios, pues de lo contrario, como usuarios/as jóvenes, podrían verse proyectados en los mismos personajes con los que interactúan en los videojuegos.(Ameneiros & Ricoy, 2015, p.113)

Los juegos en línea ya no son solamente refugios lúdicos de jóvenes, sino que por sus características visuales y auditivas atraen a gente de todas las edades, sin distinguir clase social, económica y de género. El uso excesivo y compulsivo de estos juegos interfiere en la vida personal y actividades diarias de aquel que lo padece.

1.2.1. Definición y características del trastorno del juego:

El trastorno del juego fue incluido por primera vez en el año 2013 en la quinta revisión del Manual del diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de los Estados Unidos o DSM-5. La inclusión en la sección 3 dentro de este manual del trastorno del juego de internet es un pilar fundamental para el desarrollo de nuevas

investigaciones y el diagnóstico correcto de la IGD (internet gaming disorder) como se lo conocía hasta entonces.

El 18 de junio del 2018 la Organización Mundial de la Salud (OMS), luego de 10 años de intensas investigaciones, publicó la Clasificación Internacional de Enfermedades en su onceava versión (CIE-11) en donde se incluye al trastorno por videojuegos o gaming disorder; se refiere al uso de juegos digitales o videojuegos, ya sea mediante conexión a Internet o sin ella.(Organización Mundial de la Salud, 2018).

Está registrado en el apartado de trastornos causados por comportamientos adictivos, la OMS ha incluido esta categoría diagnóstica que se identifica por un patrón de comportamiento de juego recurrente o continuo, vinculado a tres condiciones negativas provocadas por el mal uso de los juegos digitales:

- a) Falta de control de la conducta de juego en cuanto al inicio, intensidad, frecuencia, duración, finalización y contexto en que se juega.
- b) Incremento del interés y la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses vitales y actividades diarias.
- c) Escalada o mantenimiento de la conducta a pesar de tener conocimiento de las consecuencias negativas. (Organización Mundial de la Salud, 2018).

La CIE-11 que se presentó en la Asamblea Mundial de la Salud de mayo de 2019, fue adoptada por los Estados miembros incluyendo el Ecuador, y entrará en vigor el 1 de enero de 2022. Esta presentación es un avance que permite a los países planificar cómo usar la nueva versión y capacitar a los profesionales de la salud de todo el país, así como también el inicio de investigaciones en el ámbito educativo para su tratamiento.

1.2.2. Causas motivacionales:

La motivación por participar de un juego pasa por múltiples factores conductuales como lo hace notar (Ameneiros & Ricoy, 2015):

- La posibilidad de jugar con cientos de jugadoras y jugadores al mismo tiempo sin la necesidad de salir de la habitación.
- El poder empezar a jugar donde se ha dejado la partida.
- La posibilidad de jugar de forma online y de entablar nuevas amistades.
- La ambición por ganar y liderar.
- Evadirse de los problemas de la vida real en un mundo ficticio al que pertenece el avatar (p.113).

Todo esto hace que la persona afectada se quede en casa jugando en vez de atender sus actividades normales como trabajar, estudiar o ir a eventos sociales. Cada día se incrementen más usuarios a los mundos virtuales de los juegos en línea, provocados muchas veces por el abandono familiar que viven en sus hogares.

1.2.3. Herramientas usadas para el diagnóstico:

El trastorno del juego al ser reconocido como una enfermedad mental, por la organización Mundial de la Salud necesita ser diagnosticado, según la quinta versión del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5). Con la ayuda de este documento se puede identificar y diagnosticar un jugador patológico del que no lo es, para ello se deben observar al menos 4 de los siguientes indicadores:

1. La prominencia, cuando el juego llega a convertirse en la actividad más importante de la vida cotidiana, dominando sus pensamientos (prominencia cognitiva) y comportamiento (relevancia conductual).
2. La euforia, que es un estado de ánimo cambiante, la experiencia subjetiva de euforia, placer o incluso el alivio de la ansiedad reportado por los jugadores.

3. La tolerancia, cada vez tienen que jugar por más tiempo y más tiempo, para lograr el mismo cambio en su estado de ánimo.
4. La abstinencia, los estados físicos y emocionales incómodos que surgen cuando se produce la interrupción repentina o la reducción del juego forzada o intencional.
5. Conflictos, suceden entre el jugador y amigos cercanos (conflicto interpersonal), con otras actividades (trabajo, vida social, escuela, deportes, etc.) o incluso conflictos vividos por uno mismo, relacionados con el uso excesivo y equivocado del juego (conflicto intrapsíquico).
6. La recaída / recuperación, es decir, la tendencia a volver rápidamente al patrón anterior de juego excesivo después de períodos de abstinencia o control (Rivero et al., 2015, p.4).

Existen algunos instrumentos basados en el DSM-5, que sirven para el diagnóstico del juego patológico y que ayuden al tratamiento adecuado. Tal como enumera Salinas, (2004):

1. Escala de las veinte preguntas de jugadores anónimos (GASA-20), Jugadores Anónimos proporciona estas 20 preguntas con el propósito de identificar jugadores compulsivos. La respuesta a todas ellas es dicotómica: sí o no. Contestar de manera afirmativa a siete o más preguntas indica que el encuestado es jugador compulsivo.
2. El Inventario de Conducta de Juego es un instrumento que consta de 122 ítems que examinan cualidades de la vida familiar, juego en la adolescencia, dificultades con la ley y problemas psicológicos como tentativas de suicidio o insomnio.
3. Cuestionario Múltiple DSM-V desarrolló un cuestionario de diez ítems para medir el criterio diagnóstico del DSM-V en adultos. Hay un ítem para cada criterio y los ítems reproducen directamente los términos de los criterios del DSM-V. Cada ítem se valora cero o uno y la puntuación total, por consiguiente, va de cero a diez. Una puntuación de 3 o 4 que incluya al menos un punto en

los tres últimos ítems señala a un jugador problema y una puntuación de cinco o más indica un jugador con un problema severo.

4. Cuestionario breve de juego patológico, consta de cuatro ítems, basándose en la versión española del SOGS. Los ítems son dicotómicos (sí/no) y hacen referencia a los problemas de juego auto percibidos, sentimiento de culpabilidad o incapacidad para abandonar el juego y utilización del dinero doméstico para el juego. La puntuación final total es el número de respuestas afirmativas, que, por consiguiente, estará entre cero y cuatro. Los sujetos con una puntuación de dos o más, se califican como probables jugadores patológicos (p. 52-53).

En síntesis, la adicción al juego está reconocida como un trastorno de conducta por la Organización Mundial para la salud OMS. Las causas que provocan esa adicción son el innumerable sistema de recompensas que incluyen los videojuegos. Muchos de ellos, en particular los juegos de rol o multijugador en línea, redes sociales y juegos de celulares, basan su sistema de recompensas en el bucle de compulsión, que consiste en recompensar cada vez que el jugador alcanza un objetivo.

Existen varias herramientas para el diagnóstico del trastorno del juego que deben ser actualizadas; tampoco existe alguna que haga una referencia exacta a una escala de valores y es necesaria contar con una para diferenciar a los jugadores compulsivos de los que no lo son. Pero servirán de base para el desarrollo metodológico de esta investigación.

1.2.4. Consecuencias: problemas psicológicos y sociales:

De acuerdo con Rivero et al., (2015), es “conveniente evaluar cómo los factores sociales y cognitivos están asociados con la dependencia a los videojuegos, debido a que la industria de los videojuegos está en constante crecimiento y consolidándose como una industria de medios de comunicación” (p.7).

Cabe esperar por lo tanto que desde el punto de vista de las grandes industrias del entretenimiento no exista problema alguno. Sin embargo, Una serie de estudios sugieren un aumento de los casos de adicción a los juegos en línea y sus diferentes consecuencias.

Por ejemplo, una investigación revela que la toma de decisiones es de las principales funciones cognitivas que se ven afectadas, lo que se traduce en un rendimiento social deficiente. Las personas adictas a los videojuegos toman decisiones más impulsivamente que las que no lo hacen (Bailey, West & Kuffel, 2013).

En concordancia, un estudio de seguimiento ha podido demostrar que los jóvenes adictos a los videojuegos tenían un riesgo significativamente mayor de desarrollar trastornos mentales como la fobia social y la depresión, además de serios problemas escolares (Gentile et al., 2011).

En lo referente a problemas emocionales y de aprendizaje. Un estudio de Singapur evaluó a infantes de 8-12 años que jugaron regularmente videojuegos y los resultados mostraron un alto número de ausencias y diversos inconvenientes concernientes al entorno escolar. Otras características encontradas en los jugadores de videojuegos patológicos, son los sentimientos de baja autoestima, menor satisfacción con la vida diaria, y los pensamientos de desesperanza con respecto a la vida real sin la virtualidad (Lemos & Santana, 2012).

En resumen, la adicción a los juegos está relacionada con la depresión, ansiedad, irritabilidad, cambios de humor, deshidratación, trastornos del sueño y alimenticios, constantes dolores de cabeza y síndrome del túnel carpiano entre otras patologías y cambios conductuales.

1.2.5. Tratamiento:

El desorden del juego altera un amplio espectro de la vida de las personas adictas, por ello según Rivero et al. (2015), existen tres intervenciones multimodales específicas para su tratamiento:

- a) *Farmacológico*, la similitud de dependencia a la nicotina permitió que el bupropion, un psicotrópico bastante apropiado para el tratamiento del tabaquismo, sea utilizado también en este procedimiento. Sólo seis semanas son suficientes para reducir significativamente los circuitos neuronales responsables de la fisura que activan las claves visuales referidas al juego (p.7).
- b) *Intervención cognitivo-conductual*, específicamente en relación con la adicción a los videojuegos las investigaciones y tratamientos basados en TCC son escasos. Recientemente, una investigación midió el nivel de dependencia de los voluntarios antes del término de 8 semanas de sesiones de TCC, y 4 meses después del final de la misma. La investigación concluyó que la TCC produce mejoras significativas, especialmente en relación con la reducción del tiempo, la ansiedad, y el incremento en la satisfacción con la vida (Kim et al., 2012).
- c) *Intervención familiar*, frecuentemente el jugador de videojuegos patológico o dependiente está inserto en un ambiente familiar disfuncional, que aumenta aún más su insatisfacción personal lo cual refuerza la adicción. Esto demuestra no sólo que los sujetos son más sensibles, sino que incluso están más motivados ante las imágenes referidas a la familia, y menos motivados ante las imágenes que hacían referencia al videojuego. Por lo tanto, para mejorar las relaciones familiares, lo que se puede hacer es reducir la adicción a los videojuegos (Rivero et al., 2015,p.8).

Desde el ámbito académico, se puede abordar la adicción al juego desde el ámbito familiar y cognitivo conductual, eso permitirá una toma de conciencia por

parte del adicto, del tiempo que pasa jugando y cómo los juegos han modificado su estilo de vida. Para lograrlo el docente debe proporcionar varias estrategias pedagógicas que permitan llevarlo a una reflexión continua, práctica y permanente.

1.3. Manual de Estrategias Pedagógicas en Escuelas Inclusivas:

Un manual de estrategias pedagógicas es la recopilación de herramientas de apoyo que se cimientan en la concepción básica de la educación, basados en una garantía de derechos, que permita la formación integral de todos los estudiantes, reconociendo sus potencialidades para el desarrollo de habilidades de su vida adulta independiente. Los docentes deben promover una práctica educativa a partir de metodologías, acciones, proyectos, vinculaciones y estrategias que favorezcan la construcción de habilidades, destrezas, capacidades e intereses individuales, en relación e interacción con el entorno, la colectividad y las actividades productivas que les permita responder con éxitos a las demandas sociales.

La implantación de metodologías didácticas basadas en la interdisciplinariedad y la globalización que faciliten y favorezcan la participación de todo el alumnado sin excepciones y la diversificación del proceso educativo para que pueda adaptarse a las características y cualidades de todos los alumnos en la búsqueda del éxito escolar, como nos señala (Arreaza, 2009, p.1): es en el uso de las metodologías donde se libra el verdadero combate de la inclusión. “Los apoyos son estrategias y recursos que pretenden promover el desarrollo, la educación, los intereses y el bienestar de una persona para mejorar su funcionamiento intelectual” (AAIDD, 2012, p. 48), que aparece en (Muntaner, 2013,p. 7).

1.3.1. Importancia:

Lo primordial de las estrategias o herramientas metodológicas, son los apoyos que desde el micro currículo dinamizan el aprendizaje de los estudiantes.

Además, brindan los recursos para lograr un aprendizaje significativo, meta cognitivo; forman al docente sobre una cultura a la diversidad con protagonismo en la formación de valores, que contribuye a fomentar una cultura de paz y convivencia pacífica; fomentan un clima de seguridad que disminuya o elimine cualquier manifestación de acoso escolar; contribuyen a mejorar la calidad de vida de los escolares; propician al estudiante identidad, así como sentido de pertenencia hacia su grupo escolar.

1.3.2. Características:

Un modelo educativo inclusivo basado en estrategias pedagógicas inclusivas, deben estar caracterizadas según (Muntaner, 2013) por:

1. *Generalizado a la escuela.* Se trata de un apoyo pensado como un recurso para el centro en su conjunto con el objetivo de potenciar y facilitar la adaptación del currículum a las demandas recibidas y las necesidades concretas de cada situación de aprendizaje.
2. *Contextual y didáctico.* Sobre las necesidades educativas, que todos los alumnos presentan, tienen una respuesta en la actuación contextual del centro, que ha de disponer de una oferta flexible y abierta para atender adecuadamente la diversidad de demandas que se manifiestan en el proceso de aprendizaje – enseñanza.
3. *Basado en la reflexión* y el trabajo conjunto, se necesita, para su aplicación, introducir dos variaciones interdependientes y mutuamente relacionadas, en la dinámica general de cada centro: las decisiones didácticas se toman después de un análisis completo y de la reflexión conjunta de cada situación concreta: analizando todas las circunstancias, recursos y alternativas que le puedan afectar. Eso obliga a plantear juntamente con los profesores implicados un trabajo que se fundamente en la colaboración y cooperación de todo el equipo docente.
4. *Consensuado y compartido por el claustro.* Un modelo de apoyo global, ni puntual ni individual para algunos casos excepcionales o extremos,

precisa de un consenso del claustro de la escuela para su aplicación práctica. Consenso con el que se hace referencia tanto a la necesidad de realizar un cambio en las actitudes del conjunto de los maestros, como a la necesidad de compartir la decisión de comenzar a aplicar cambios y transformaciones en la actuación didáctica desarrollada en las escuelas. Este consenso basado en compartir las dificultades, problemas, dudas y/o satisfacciones, alegrías y mejoras está promovido por la implicación decidida del equipo directivo como un avalador y motor del consenso.

5. *Novedades organizativas*. Exige alteraciones en la organización general del centro, que se produce desde el concebir la escuela como una suma de departamentos estancos y cerrados, a potenciar y posibilitar la coordinación y la cooperación entre los profesores del centro, ya sea entre los tutores de un mismo ciclo, puede ser entre el tutor y el especialista o entre cualquiera de estos profesores y el profesor de apoyo (p. 9-14).

1.3.3. Componentes de una estrategia pedagógica:

Una estrategia metodológica inclusiva que desee lograr los aprendizajes esperados debe conformarse por varios componentes acorde a Campusano y Díaz (2017):

- a) Estrategia, es un procedimiento organizado que tiene una clara formalización o definición de sus etapas y se orienta al logro de los aprendizajes esperados. A partir de la estrategia didáctica, el pedagogo orienta el recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes para construir su aprendizaje. Tiene gran alcance, se utiliza en periodos largos (plan de estudio o asignatura) y tienen dos cualidades principales: los profesores son facilitadores y los estudiantes son los protagonistas de su propio aprendizaje; en las primeras aplicaciones existe la posibilidad de no obtener el 100% de los resultados esperados, lo cual puede suceder a menudo, dado que es necesario un tiempo de apropiación de la estrategia, tanto por parte del docente como de los estudiantes. Esto se logrará

mientras más veces se implemente la estrategia. La idea es que estas experiencias permitan a docentes y estudiantes solucionar dificultades futuras, por medio de ir ajustando la implementación para el logro de los aprendizajes esperados.

- b) Las técnicas, son procedimientos que contienen menor alcance que las estrategias didácticas, dado que se utilizan en períodos cortos (parte de una asignatura, unidad de aprendizaje, etc.); cuyo foco principal es orientar específicamente una parte del aprendizaje, desde una lógica con base psicológica, aportando así al desarrollo de competencias.
- c) Las actividades: son acciones completamente necesarias para lograr la articulación entre lo que pretende lograr la estrategia y/o técnica didáctica, las necesidades y características del grupo de estudiantes. Su diseño e implementación son bastante flexibles y su duración es breve (desde una clase a unos pocos minutos).
- d) Recursos didácticos: son todos aquellos medios, materiales, soportes físicos o digitales que refuerzan tanto la acción del docente a cargo como la de los estudiantes, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje (p.7).

1.3.4. Criterios para su selección:

El proceso que se sigue para seleccionar una estrategia y/o técnica didáctica, se realiza en el diseño de la asignatura (Proceso de Diseño Curricular) siguiendo ciertos criterios metodológicos a considerar:

- a) *Nivel formativo de los estudiantes*, para la selección de las estrategias se deben considerar las particularidades de los estudiantes. Se plantea que, generalmente, en los primeros años los estudiantes suelen ser poco autónomos, utilizan con poca frecuencia técnicas de estudio, tienen baja capacidad para condensar, resumir e integrar la información, debido a que la

relación con el docente es de alta dependencia y tienden a utilizar el aprendizaje memorístico sin comprender la información que se almacena, aspecto que limita la capacidad para sintetizar e integrar la información (Latasa et al., 2012). Así, siempre hay que considerar las características del estudiante para que participe de manera activa en dichas estrategias.

b) *Nivel de complejidad del problema*: el desarrollo de competencias se va desarrollando a medida que el estudiante es capaz de responder a las exigencias cambiantes del contexto y de las problemáticas a resolver, éstas últimas varían en complejidad. Un problema no se restringe a aspectos numéricos, cualquier materia o asunto en que se analiza una situación y no se tiene de manera inmediata una respuesta, implicará aplicar lo ya aprendido, investigar información nueva y configurar una estrategia para resolver el problema (Ferreiro, 2006).

c) *Nivel de autonomía del estudiante en el aprendizaje*: Implica la autorregulación del proceso de aprendizaje que tienen los estudiantes, el que se logra a través de tener conocimiento y tomar conciencia de sus propios procesos cognitivos y socio afectivos, utilizando procesos metacognitivos para verificar y modular el estado de motivación, compromiso emocional y los recursos internos para lograr con éxito una asignación o tarea (Zimmerman, 2002).

d) *Nivel de mediación de parte del docente*: Toma en cuenta el nivel de apoyo que presta el docente durante el proceso de aprendizaje, ya sea como fomentador de análisis, motivador y/o facilitador de experiencias de aprendizaje (Parra, 2010).

1.3.5. Estrategias pedagógicas inclusivas:

a. Trabajo Colaborativo, el aprendizaje cooperativo consiste en trabajar en conjunto para alcanzar objetivos comunes, este método permite que al trabajar juntos maximicen su propio aprendizaje y el de los demás, el objetivo de este método es posibilitar que todos los integrantes sean heterogéneos y se brinden

apoyo, ayuda y respaldo para lograr un buen rendimiento escolar(Johnson et al., 2000).

Las únicas estrategias para tratar el desorden de los juegos en líneas hasta ahora utilizadas son terapias de control cognitivo. En este proyecto en cambio se va a utilizar el trabajo colaborativo que según (Lucero, 2003, p.3):

Es un conjunto de métodos de instrucción, así como de entrenamiento apoyados con tecnología, así como de estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como del de sus compañeros, quienes son los demás miembros del grupo.

De acuerdo a lo planteado por (Johnson et al., 2000, p.9-10):

1. Interdependencia positiva: Los miembros del grupo deben tener un claro conocimiento que los esfuerzos de cada integrante no sólo lo benefician a él mismo sino también a los demás miembros.
2. Responsabilidad individual y grupal: El grupo debe asumir la responsabilidad de alcanzar sus objetivos, y por lo tanto cada miembro será responsable de cumplir a cabalidad con la parte del trabajo que le corresponde.
3. Interacción estimuladora: Los estudiantes deben realizar juntos una labor en la que cada uno de ellos promueva el éxito de los demás, compartiendo los recursos, ayudándose y respaldándose.
4. Prácticas interpersonales y grupales: Habilidades para funcionar como parte de un grupo (dirigir, crear clima de confianza, tomar decisiones, motivar, manejar los conflictos). El docente encargado debe enseñar estas prácticas con la misma seriedad y precisión que los contenidos y/o habilidades técnicas.
5. Evaluación grupal: El grupo debe analizar profundamente en qué medida están alcanzando sus metas y manteniendo relaciones de trabajo eficaces.

b. Tutoría entre pares o tutoría entre iguales, es un método cooperativo, por sus características, aprovecha de manera pedagógica la posibilidad de que los alumnos sean mediadores del aprendizaje al hacer buen uso de las diferencias entre ellos, incluidas las diferencias de nivel para generar un aprendizaje. La tutoría entre

iguales se preocupa por el aprendizaje de todos los participantes, tanto del tutorado como del tutor. Y no solo eso, sino que además es descrita como una de las estrategias más efectivas para lograr una educación de calidad (Durán, 2014).

c. Aprendizaje basado en proyectos “Es el empleo didáctico de un proyecto, el cual debe ser creado, planificado y evaluado, en pequeños grupos de alumnos, con el objeto de responder a las diversas necesidades planteadas en una determinada situación” (Universidad Politécnica de Madrid, 2008)

Según lo que menciona (Meneses,s.f.,p.6), sus características son:

- Afinidad con situaciones reales: Los problemas y tareas que se han planteado tienen una relación directa con las situaciones reales del mundo laboral. Es decir, parten de un planteamiento real.
- Relevancia práctica: Las tareas y problemas planteados son relevantes tanto para el ejercicio teórico como para el práctico de la inserción laboral y el desarrollo profesional.
- Enfoque orientado a los estudiantes: La elección del tema del proyecto y su realización están orientadas a los intereses y necesidades de los estudiantes.
- Enfoque orientado a la acción: Los estudiantes han de llevar a cabo de forma autónoma acciones que sean concretas, tanto intelectuales como prácticas.
- Enfoque orientado al producto: Se trata de obtener resultados que sean relevantes y provechosos, el cual será sometido al conocimiento, a la valoración y a la crítica de otras personas.
- Enfoque orientado al proceso: Aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a actuar.

El Aprendizaje Basado en Proyectos ABP, por lo tanto, es un proceso de construcción y participación colectiva tomando en cuenta las fortalezas individuales y colectivas de los educandos para desarrollar nuevos proyectos de vida en convivencia armónica con su entorno.

d. Coaching, se centra en un diálogo entre los actores educativos que permite el desarrollo de habilidades específicas. Se había especificado anteriormente, que uno de los tratamientos para los jóvenes adictos era la intervención familiar. Por lo tanto, para la familia y los profesores, el coaching les permite conocer sus propios errores para poder modificarlos a través del criterio de un experto, y también ayuda a crear entornos educativos y estrategias muy enriquecedoras para el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, el coaching no se limita a trabajar las fortalezas o debilidades en el ámbito educativo, sino que, prepara de manera simultánea, en herramientas y habilidades sociales y personales que van a garantizar una integración familiar, laboral y social para el estudiante.

e. Gamificación, “se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” según (Deterding & Dixon, 2010). Entonces esta técnica de aprendizaje permite trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo con la finalidad de cumplir los objetivos de aprendizajes. Por su carácter lúdico permite la absorción de conocimientos de una manera divertida a través de diferentes técnicas mecánicas como: acumulación de puntos, escalada de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones o retos. También técnicas dinámicas como, recompensa, logro, estatus, logro o competición. Es decir, no es necesario crear un juego sino valerse de la simulación de los entornos virtuales de los juegos y poner en práctica algunas de sus técnicas para facilitar los aprendizajes.

CAPÍTULO II. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS

Al hablar de investigación sobre inclusión es referirse a la ciencia como un conjunto de pensamientos universales y necesarios; que se constituyen en caminos hacia el conocimiento científico. De este modo, el diseño de la investigación en el marco metodológico según Sabino (1992), “se ocupa precisamente de esa tarea: su objeto es proporcionar un modelo de verificación que permita contrastar hechos con teorías, y su forma es la de una estrategia o plan general que determina las operaciones necesarias para hacerlo” (p.64).

2.1. Paradigma de la investigación:

La finalidad de esta investigación es contribuir con un manual de estrategias pedagógicas, diseñadas como apoyo a la inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea. Considerando que este tema de investigación tiene un sustento teórico suficiente, se recurrió a un enfoque mixto donde la fusión de los paradigmas cuantitativo y cualitativo demuestren la valencia de este trabajo.

En este orden de ideas, Hernández-Sampierí et al., (2014) afirma “que ambos son enfoques complementarios; es decir, cada uno se utiliza respecto a una función para conocer un fenómeno y para conducirnos a la solución de los diversos problemas y cuestionamientos” (p.51). Esta complementariedad hace que ninguno sea mejor que el otro y resultan valiosos sus aportes en el avance de la investigación.

2.2. Métodos:

Definido el enfoque mixto a desarrollarse en dos etapas en esta investigación, se utilizará el método de la observación ya que Saéz, (2017) propone “una metodología cuantitativa basada en el uso de la estadística y cuantificación de aspectos observables” (p.17). Operando procedimientos empíricos-analíticos se

separa, por lo tanto, la muestra de la población y se determinará el grado de adicción de esta.

Además, el desorden del juego como variable de esta investigación necesita apoyarse en un método no experimental, con un diseño transeccional exploratorio, cuyo propósito sea según Hernández-Sampierí et al., (2014) “comenzar a conocer una variable o conjunto de variables, una comunidad, un contexto, un evento, una situación. Se trata de una exploración inicial en un momento específico. Por lo general, se aplican a problemas de investigación nuevos o poco conocidos” (p. 209).

En la segunda etapa, el método cualitativo afirma Saéz (2017) “se centra en la interpretación, en la observación y la valoración de comportamientos educativos, con el propósito de comprender los fenómenos sociales y educativos” (p.17). Esto contribuirá a lograr un enfoque interpretativo socio crítico, que sirva para comprender la realidad referida en el ámbito particular de cada estudiante.

Otro de los métodos utilizados en esta etapa, es la investigación acción como una referencia acorde al trabajo de los maestros, porque ayudan al docente a su reflexión y a perfeccionar su práctica, De este modo, Colmenares y Piñero (2008) expresan que “al mejorar las acciones, las ideas y por ende los contextos, se constituye un marco idóneo que permite vincular entre la teoría y la práctica, la acción y la reflexión colaborativo entre los actores sociales implicados” (p. 12). Es decir, conocer y entender la realidad como praxis, sirve para plantear propuestas inclusivas que sean aplicables a todos y todas en la institución objeto de estudio.

2.3. Técnicas

Las técnicas que se utilizan en este trabajo de investigación y que cumplen con el enfoque mixto con los métodos señalados, se detallan a continuación.

2.3.1. La encuesta:

Fachelli y López (2015), definen a la encuesta: “se considera como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación” (p.8). De esta forma, el investigador recogerá información sobre el tema planteado, mediante un cuestionario específico dirigido a los estudiantes objeto de análisis.

2.3.2. Observación participante:

Es una de las técnicas más importante de la investigación cualitativa, pues le permite al investigador, ser observador, subjetivo y recíproco de los procesos; participando manera directa en la investigación. Hernández-Sampierí et al., (2014) mencionan: “la observación no es mera contemplación implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones” (p. 399). La investigación y acción con una observación participante recogerá información sobre las acciones que realiza el sujeto de estudio. Para la participación en el presente trabajo investigativo se solicitó la autorización de la autoridad de la Unidad Educativa como se refleja en el Anexo 1 así como también de los estudiantes objeto de estudio ver Anexo 3.

2.4. Instrumentos:

Se aplica un formulario de Google que consta de un cuestionario de 10 preguntas, elaborado por el autor y validado previamente por especialistas y miembros del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) de la institución. El objetivo es separar la muestra de la población, acorde al marco teórico planteado en esta investigación, para diagnosticar a una persona con desorden del juego, ésta

debe cumplir con al menos 4 criterios del DSM-5 aprobado por la OMS. (Anexo 2, encuesta 1).

Para el diagnóstico del trastorno del juego, se utiliza uno de los instrumentos que cumple con los cuatro criterios solicitados anteriormente, la escala de adicción al juego para adolescentes (GASA). Se usa una versión adaptada y validada por Lloret Irlles et al., (2018); ejecutada con la finalidad de medir el grado de la conducta problemática que producen los juegos en línea, cumpliendo con criterios asociados al DSM5: intensidad y frecuencia del juego, impulsividad y presión del grupo. Para identificar la ansiedad y depresión de un estudiante con trastorno del juego se aplicará el Self-Reporting Questionnaire (SRQ-20). Es un cuestionario elaborado en Google y también validado por los integrantes del DECE institucional; está constituido por 20 ítems que permiten detectar desórdenes comunes. Está convalidado por la Organización Mundial de la Salud. (Anexo 2 encuesta 2).

En las estrategias pedagógicas incluidas en el manual se agregan fichas de observación con la finalidad de validar la ejecución de estas.

2.5. Las fases de la investigación:

Para cumplir con el enfoque mixto planteado, esta investigación se desplegará en 3 fases:

Primera fase: Organizar y planificar

1. Constituir los referentes teóricos en base a los aportes realizadas por distintos autores acerca de la inclusión de grupos vulnerables creados por trastorno del juego y las estrategias pedagógicas de apoyo que pueden servir para su tratamiento.
2. Diagnosticar el nivel de adicción a los juegos en línea de los jóvenes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Daniel Álvarez Burneo.

Para ello, se aplicó dos encuestas la primera para identificar los grupos vulnerables y la otra para medir los efectos causados por el desorden del juego.

3. Los instrumentos aplicados fueron analizados con el fin de tener información que ayude a la elaboración del manual de estrategias pedagógicas propuesto.

Segunda fase: Diseñar y fundamentar la propuesta.

1. Identificar las estrategias pedagógicas más adecuadas y encaminadas a la inclusión de los grupos vulnerables en la educación.
2. Concretar los componentes esenciales de cada estrategia pedagógica que ayuden al fortalecimiento del aprendizaje de todos los estudiantes.

Tercera fase: Validación de la propuesta

1. Seleccionar de los indicadores que permitirán evaluar el posible impacto de las estrategias pedagógicas diseñadas, en los aprendizajes de los estudiantes.
2. Por las circunstancias que atraviesa nuestro país y el mundo entero, la evaluación del manual de estrategia pedagógica se realiza mediante un grupo de expertos.

2.6. La unidad de análisis:

La presente investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Fiscomisional Daniel Álvarez Burneo de la ciudad de Loja. Esta institución cuenta con 3053 estudiantes en la jornada matutina. La población objeto de estudio está conformada por 305 jóvenes de primer año de bachillerato general unificado, de los cuales 165 son mujeres y 140 varones, sus edades oscilan entre 15 y 16 años.

Luego de aplicar el instrumento (anexo 2), se utilizó un muestreo por conveniencia ya que, según Hernández-Sampierí et al. (2014), “estas muestras están formadas por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso” (p. 390), la muestra quedó conformada por un total de 29 estudiantes.

2.7. Las categorías de análisis:

Analizando los conceptos del marco teórico, la problemática observada y partiendo desde el enfoque mixto relativo al trastorno del juego, cómo de las estrategias pedagógicas que pueden ayudar a la inclusión en la educación grupos vulnerables; hasta llegar a una operacionalización de variables que permiten identificar las siguientes categorías, subcategorías y unidad de análisis.

Objetivo General: Proponer un manual de estrategias pedagógicas que apoye la inclusión de los grupos vulnerables, generados por los juegos en línea, en los procesos de enseñanza aprendizaje de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo”.			
Objetivos Específicos	Categoría	Subcategoría	Unidad de análisis
<i>Determinar el marco teórico referencial acerca de grupos vulnerables generados por el trastorno del juego y estrategias pedagógicas que se podrían utilizar para atenderlos.</i>	Grupos vulnerables	Vulnerabilidad	Busso (2001)
		Exclusión Social	Ricoeur (2013)
		Atención a la diversidad	López(2008)
<i>Definir las barreras de aprendizaje generadas por el trastorno del juego.</i>	Barreras de aprendizaje	Clasificación	Ainscow, Booth y Dyson (2006)
		Barreras sociales (trastorno del juego)	Ameneiros y Ricoy (2015)
<i>Elaborar un manual de estrategias pedagógicas de apoyo dirigidas a la inclusión de grupos vulnerables afectados por el trastorno del juego.</i>	Manual de estrategias pedagógicas	Prácticas inclusivas	Parrilla (2002)
		Componentes de una estrategia	Campusano y Diaz (2017)
		Criterios para su selección	Parra (2010)

<i>Validar el manual de estrategias pedagógicas a través del criterio de un grupo de expertos</i>	Criterio de expertos	Juicio de expertos Impacto de la propuesta	Dorantes (2016) Moreno, Molina y Chacón (2014)
---	----------------------	---	---

2.8. Análisis y discusión de los resultados:

La aplicación del primer instrumento Anexo 2 basada en criterios de selección del Manual de Diagnóstico de los Trastornos Mentales (DSM-5), tenía como objetivo diagnosticar el trastorno por el uso de los juegos en línea e identificar su prevalencia su prevalencia de edad y género. De la población de 305 jóvenes por causa de la virtualidad que está atravesando la educación, participaron voluntariamente 185 estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo” y fueron diagnosticados con trastorno del juego 29 jóvenes que pasaron a conformar la muestra.

La Organización Mundial de la Salud OMS, cómo se analizó ampliamente en el capítulo 1 resumía los siguientes criterios para diagnosticar a un individuo con trastorno del juego: la persona es incapaz de controlar cuándo juega, dónde y por cuánto tiempo lo hace; el sujeto prioriza jugar sobre otras actividades sociales de forma sistemática; y, esa actitud empeora con el tiempo aun cuando su impacto negativo es evidente. Comparando con los datos estadísticos reflejados en el Anexo 4, realizados al aplicar la primera encuesta se encuentra:

- A pesar de que se mantiene lo revisado en el estudio del arte de esta investigación, donde se habla de una prevalencia mayor de hombres sobre las mujeres que dedican su tiempo libre a los juegos en línea, si llama la atención que en la Unidad Educativa “Daniel Álvarez Burneo”, que esta sea mucho mayor el 27% de mujeres, respecto a los estudios investigativos revisados que era entre un 8% a 12%, como se observa en el Gráfico 1 del anexo 4.

- La pregunta 1, 2 y 3 de la primera encuesta fueron agrupadas en el Gráfico 2 así se observa que: los juegos populares Free Fire, Fort Nite, Call Of Duty, Battle Field, Call of Duty, Gta San Andrea, es una terminología que es muy familiar para los jugadores seguidores y conocedores de los juegos en línea. Se trata de los videojuegos más populares y adictivos, categorizados en los últimos 12 meses y que son reconocidos por el 86% de los estudiantes encuestados. El 55% de la población juega todos los días y 29 jóvenes pertenecen a grupos, clanes o gremios, es decir junto con otras personas se conectan en tiempo real y participan en juegos Masivos Online Multijugador MMOG. Esto ya concuerda con algunos criterios de selección de la Organización Mundial para la Salud.
- En cuanto al tiempo que dedican los jóvenes a los juegos en línea se reflejan en el Gráfico 3 donde se determina que es muy excesivo, sobrepasando los valores recomendados.
- Siempre existirá el dilema sobre si los videojuegos fomentan algunas destrezas mentales o por el contrario generan violencia y si están diseñados para crear una adicción. Pero cómo se aprecia en el gráfico 4 la edad a la que inician los niños a jugar videojuegos el 79% lo hacen antes de los 12 años y sorprendentemente el 34% inician antes de los 8 años. Por ello es necesario entender qué tipo de juego es el más aceptado por los estudiantes. Así contestaron una diversidad de juegos que en su gran mayoría coincidían con los más populares y otros desconocidos como Parchis, Minecraft, Clash Royal entre otros. Estos fueron clasificados en 3 categorías y se presentan en el gráfico 5. Así, la edad de inicio de los juegos y el tipo de los mismos está directamente relacionado con cambios conductuales en los niños.
- Lógicamente, conforme avanza la tecnología y el desarrollo de nuevos videojuegos, surgen nuevas formas de conectividad esto se reconoce en el gráfico 6, donde se reconoce claramente la prevalencia de jugar en

línea y con celulares de alta gama que soporten los requerimientos de las industrias del entretenimiento.

- Analizando el gráfico 7, se observa que los estudiantes ya presentan problemas académicos producto a su actividad de juego en el último año. Lo más importante es que esto ya lo percibe el propio joven, por lo tanto, es capaz de reflexionar sobre el daño que se está causando.

En resumen, analizando los resultados de la primera encuesta, se concluye que 29 estudiantes cumplen con varios criterios del manual de diagnóstico de trastornos mentales (DSM 5) y datos porcentuales porque: todos son miembros activos de grupos multijugadores, el 55% de ellos juegan todos los días, un 79% inició a jugar antes de los 13 años, el 83% participan en juegos de acción o violentos y el 58% son conscientes de que están involucrados en problemas por culpa de esta adicción ya que pasan conectados en promedio 2,5 horas diarias, con dispositivos y conexiones costosas, por lo tanto pasan a conformar la muestra de esta investigación.

A la muestra conformada por 29 estudiantes se le aplicó una segunda encuesta con el consentimiento del representante legal, Anexo 3. Esto con el único objetivo de analizar el grado de adicción del trastorno del juego, su comorbilidad con otros trastornos e identificar las barreras para la inclusión de los estudiantes que padecen este problema.

Para un mejor estudio de los resultados de la segunda encuesta basada en el cuestionario de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA), se elaboró 3 tablas porcentuales que se encuentran en el Anexo 5, cuyo análisis es el siguiente:

- En la Tabla 1 los resultados porcentuales, sobre el nivel de adicción de los 29 jóvenes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Daniel Álvarez Burneo”, afectados con el trastorno del juego, se determina

claramente que el incremento de la frecuencia de juego, añadido al intento de que otras personas han intentado que se reduzca el tiempo de juego y el descuido de otras actividades sociales o académicas, provocan cambios actitudinales en los estudiantes y se exterioricen algunas barreras actitudinales para el aprendizaje como: actitud sobreprotectora, acoso o rechazo de sus compañeros y de parte del maestro hacia el estudiante.

- En la Tabla 2 que se refiere al uso excesivo del tiempo libre como factor asociado a la adicción de los juegos en línea, se advierte que es una barrera organizacional para el aprendizaje, cuándo ese tiempo libre no es correctamente coordinado o supervisado. Así, en este caso el 93,10% de los estudiantes dispone de tiempo libre (con un promedio de 4,9 horas diarias), convirtiéndolos en gastadores excesivos del tiempo en juegos en línea.
- La comorbilidad con otros trastornos como el alimenticio o el trastorno del sueño entre otros, se reflejan en la Tabla 3, donde se identifica datos porcentuales elevados que corresponden a trastornos de ansiedad y depresivos y hasta con tendencias suicidas del 17,24%. Estos cambios comportamentales como irritabilidad, depresión, ansiedad que son producidos por el trastorno del juego y que se demuestra su alta valencia en esta tabla porcentual, conllevan a que se presenten barreras sociales en el aprendizaje como pobreza, discriminación, barreras metodológicas como escasa motivación por parte del estudiante, poca relación entre docente, educando y currículo.

Así, ese flujo constante de dopamina que se genera como un estimulante natural al momento de que una persona participe de un juego en línea, provoca que continuamente el jugador esté en proceso de buscar nuevos retos, premios, niveles, puntos, medallas, o armas. Creando para el jugador nuevos roles en universos irreales, alimentando egos, evadiendo la realidad, transformándolo en un nuevo ser cuando la verdad es que siempre está solo frente a un celular o un computador.

Finalmente, la observación participante permitió al investigador recoger datos del medio natural. Para ello se procedió a participar de los juegos de: Mario Bross, Minecraft y League of Legends. Al cabo de treinta días se encontró las siguientes ventajas que tienen los juegos en línea desde el punto de vista académico y que serán aprovechadas en el diseño de la propuesta:

- Todo juego tiene un objetivo, no importa qué tipo de juego sea desde llegar a salvar princesas, conquistar o construir ciudades, etcétera, se puede extrapolar con la vida real se necesita de un propósito que defina la vida de un estudiante.
- Pensamiento a largo plazo, para cumplir el objetivo hay que realizar una infinidad de tareas, así se aprende de las experiencias que tienes a cada instante.
- Siempre hay que emprender y manejar adecuadamente los recursos que se obtienen si se desea alcanzar el propósito.
- Perseverancia y cuestionamiento son dos herramientas fundamentales para avanzar sin rendirse y si se pierde hay que volverlo a intentar.
- El juego de rol es trabajo colaborativo, extrapolarlo con la vida en clase es un juego multijugador y no se pueden resolver los problemas sin cooperación de un amigo o compañero.

Todas estas habilidades que posee un adicto a los juegos en línea deben ser tomadas en cuenta para el desarrollo de estrategias que permitan incluir a estos jóvenes en el aula con propuestas innovadoras.

2.9. Identificación de barreras:

Realizado el respectivo protocolo y análisis de datos, se encuentran las siguientes barreras que impiden la atención a los grupos vulnerables generados por los juegos en línea:

- Desconocimiento de los miembros que conforman la Unidad Educativa “Daniel Álvarez Burneo” de la existencia de esta problemática dentro de la institución.
- Valoración inadecuada de los estudiantes que padecen trastorno del juego
- Discriminación por parte de compañeros de clase.
- Exclusión de estudiantes que sufren trastorno del juego por parte de los docentes.
- Actitud de negación por parte de los estudiantes adictos.
- Falta de apoyo profesional para la atención de este trastorno.
- No se utiliza ninguna estrategias pedagógicas o actividades que permitan la inclusión de los estudiantes que padecen el trastorno.
- Destrezas y habilidades desarrolladas por los jóvenes con desorden del juego sin ser aprovechadas por docentes o personal del DECE.
- Escaso involucramiento del núcleo familiar del afectado.

CAPÍTULO III. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: MANUAL DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS DE APOYO A LA INCLUSIÓN DE GRUPOS VULNERABLES GENERADOS POR LOS JUEGOS EN LÍNEA.

La educación es un proceso que requiere del trabajo de un equipo que potencialice la formación de todos los estudiantes, sobre todo, a desarrollar las habilidades y destrezas que poseen los estudiantes con trastorno del juego. La actuación adecuada de la comunidad educativa, trabajando de forma coordinada, entre todos los profesionales y padres de familia en el transcurso de su escolaridad, fomentará la inclusión de estos alumnos en una educación de calidad y calidez.

Empleando las palabras de Parrila et al., (2013), “este foco en la comunidad tiene como objetivo no solo hacer frente a las desigualdades en los resultados educativos, sino también afrontar las desigualdades e inequidades de la sociedad” p.16. Además, el apoyo de la comunidad y padres de familia en la educación de los adolescentes con trastorno del juego, mejorará la forma de cubrir sus necesidades creando e innovando dentro del aula de clase y fuera de ella.

Después de haber evidenciado las barreras de aprendizaje de los jóvenes adictos a los videojuegos, para desarrollar nuevas habilidades y destrezas, basándose en las existentes. Se propone una propuesta innovadora conformada por estrategias inclusivas que servirán de guía para los docentes y padres de familia que requieran emplearlas, con la diversidad de alumnos sobre todo y con adolescentes que presenten desorden del juego; fomentando el uso de material concreto, la estimulación sensorial, simetría corporal, y fundamentalmente estrategias que propicien la inclusión de todos con sus distintas peculiaridades; que les permitan adquirir experiencias de vida satisfactorias, dentro y fuera del aula de clases.

Esta guía ofrecerá a los docentes y padres de familia información que les servirá para enriquecer sus conocimientos y mejorar las capacidades de los

estudiantes inmersos en la problemática de los juegos en línea, en un ambiente estimulante.

3.1. El diseño de la propuesta:

El trastorno del juego necesita ser abordado desde actividades enfocadas a la inclusión que atiendan a la diversidad del alumnado del aula. Se proponen estrategias que plantean el abordaje de las barreras de aprendizaje encontradas en el proceso de investigación que fueron: actitudinales, metodológicas y sociales.

Para ello se plantean los siguientes objetivos:

3.1.1. Objetivo General de la Propuesta:

- Incluir a jóvenes diagnosticados con trastorno del juego en el proyecto de intercambio de textos literarios “Yo amo los libros”, para reducir barreras de aprendizaje.

3.1.2. Objetivos Específicos

- Diseñar una propuesta educativa innovadora con estrategias pedagógicas que permitan la inclusión de jóvenes con desorden del juego.
- Utilizar mecánicas y dinámicas de los juegos en línea en la implementación de estrategias de gamificación.
- Impulsar el trabajo colaborativo mediante el intercambio de libros.
- Mejorar las relaciones sociales de los jóvenes con trastorno del juego.
- Fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes de la Unidad Educativa “Daniel Álvarez Burneo”.

3.1.2. Fases de la propuesta:

El proceso de la innovación educativa según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura UNESCO, “es un proceso en espiral, en el que cada fase está íntimamente relacionada con la anterior y la siguiente” (UNESCO, 2016, p.38). Así, con las sugerencias que constan en el artículo anteriormente mencionado y el de Proyectos Educativos con Vocación Comunitaria de Parrila et al., (2013), se seleccionaron y desarrollaron las siguientes fases:

- a) **Fase 1: Análisis de la situación**, se realizó un estudio de la situación o problema de partida que es el trastorno del juego que sufren los 29 estudiantes de primero de bachillerato, para comprender y conocer el mismo, y poder actuar, es decir detectar la situación concreta de mejora sobre la que se va a trabajar. En este caso apoyarse en destrezas y habilidades que poseen para los juegos en línea los jóvenes objeto de estudio.
- b) **Fase 2: Diseño de la propuesta y elección de las estrategias pedagógicas**, con base en las orientaciones que para su selección expresan Campusano y Díaz, (2017), se escogieron las siguientes:
 - *Aprendizaje basado en proyectos*, porque se trata de aprovechar las mecánicas y dinámicas de los juegos en línea, en un proyecto innovador donde no solamente importe la adquisición de conocimientos sino el desarrollo integral de todos los estudiantes.
 - *Coaching*, la falta de sensibilización y conocimientos por parte de la comunidad educativa sobre el desorden del juego, se puede superar con la guía de un especialista mediante foros, conferencias o tutorías.
 - *Trabajo colaborativo*, la inclusión de estudiantes con trastorno del juego necesita no solamente de su implicación en el proyecto sino de toda la sociedad.
 - *Gamificación*, no se trata de eliminar las barreras académicas del desorden del juego mediante otro, sino por el contrario, utilizar las

mecánicas propias de los juegos en línea como: niveles, puntuaciones, desafíos, premiaciones y aprovecharlas en una propuesta innovadora que plantee un gran reto a los 29 estudiantes.

- *Tutoría entre iguales*, esta estrategia será utilizada porque los estudiantes tienen una diversidad de habilidades y se requiere del apoyo de un par para superar cada una de las barreras sociales encontradas.
- c) **Fase 3: Desarrollo de la propuesta**, con toda la información se procedió a la elaboración del proyecto innovador que consta en el Anexo 5.
- d) **Fase 4: Evaluación y seguimiento**, se proponen fichas de observación y un diario de aprendizajes que constan en el manual de estrategias incluidos en el Anexo 7 de este proyecto, con ello se fomenta una autoevaluación cualitativa continua de los procesos de aprendizajes y una retroalimentación constante por parte del investigador.

3.1.4. Recursos a utilizarse:

Para cubrir con las 4 fases del proyecto innovador se prevé la utilización de los siguientes recursos:

- Humanos: profesionales del Departamento de Conserjería Estudiantil DECE que servirán como apoyo y seguimiento; el docente investigador como guía del proyecto; estudiantes diagnosticados con trastorno del juego que se encargarán de la ejecución del proyecto; un experto para colaborar con el Coaching.
- Materiales: libros, mesas, sillas, material de oficina: como lápices, pinturas, cartulinas, etc.

- Económicos: los pocos recursos económicos que se necesitan destinados a publicidad, difusión, premios entre otros provienen de apoyos del Consejo Estudiantil y del Área de Lengua y Literatura de la institución.

3.1.5. Temporización del proyecto:

El abordaje de la propuesta innovadora se desarrolló en 5 semanas y lo ideal sería que tenga tanto éxito que llegue a ser un proyecto institucional y perdure en el tiempo.

N o	ACTIVIDADES	1er. Mes				2do. Mes
		1	2	3	4	1
1	Análisis de la situación	X				
2	Diseño de la propuesta		X			
3	Desarrollo de la propuesta			X	X	
4	Seguimiento y Evaluación					X

CAPÍTULO IV. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA INNOVADORA CON CRITERIO DE EXPERTOS

El proyecto innovador denominado “Yo amo los libros”, es un compendio de diferentes estrategias pedagógicas que sirven de apoyo a la inclusión de estudiantes con trastorno del juego fue recogido en un Manual y enviado mediante herramientas digitales al juicio de tres especialistas, que cuentan con una amplia experticia en el área de educación inclusiva. Ellos, gracias a su perfil hicieron la revisión y validación de este proyecto, su perfil académico se presenta a continuación:

- a) MSc. Wilson Guillermo Sigüenza Campoverde
 - Master en Psicoterapia del Niño y la Familia.
 - Licenciado en Psicología Educativa en la especialización de Orientación Profesional.

- b) MSc. Verónica Monserrath Alvarado Juela
 - Magister en Educación infantil
 - Título Experto en Educación Infantil
 - Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

- c) MSc. Juan Carlos Rodríguez Romero
 - Magister en Gerencia y Liderazgo educacional
 - Licenciado en Educación General Básica

4.1. Tabla resumen de los resultados obtenidos de la validación de especialistas:

El proceso de evaluación de la propuesta, se lo realizó mediante un cuestionario basado en la escala Likert, valorando las categorías de coherencia, pertinencia, relevancia y claridad con escalas que van de: 1 NADA; 2 POCO; 3 MEDIANAMENTE; 4 MUCHO; 5 TOTALMENTE. El resumen de su revisión realizada por los expertos (ver Anexo 6), se presenta a continuación:

CATEGORÍAS	ESPECIALISTAS INDICADORES	MSc. Wilson Guillermo Sigüenza Campoverde					MSc. Verónica Monserrath Alvarado Juela					MSc. Juan Carlos Rodríguez Romero					
		Especialista 1					Especialista 2					Especialista 3					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
CLARIDAD	La redacción de la propuesta innovadora cuenta con un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa interesados en su réplica.					X					X						X
	La estructura de la propuesta considera las reglas ortográficas del idioma.					X					X						X
	La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.					X					X						X
	El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua).					X					X						X
PERTINENCIA	Los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas son pertinentes a la temática propuesta.					X					X						X
	Las recomendaciones y estrategias pedagógicas propuestas en el Manual son pertinentes para lograr el objetivo de la propuesta.					X					X						X
	La estructura de planificación de del Manual de estrategias, es pertinente para conseguir el objetivo de la propuesta.					X					X						X

Por lo tanto y luego de incluir las recomendaciones de los expertos en el proyecto innovador, y cómo claramente se observa en la tabla que antecede, se puede determinar que el manual de estrategias pedagógicas propuesto y validado es un instrumento adecuado para la inclusión de jóvenes que padecen de desorden del juego a los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje.

CONCLUSIONES:

Para poner en práctica el principio de universalidad en la educación, es necesario prestar atención y recursos a los grupos vulnerables. Los jóvenes que padecen del trastorno del juego están en riesgo de caer en zonas de exclusión educativa. Los resultados del presente trabajo investigativo demuestran que en la Unidad Educativa Fiscomisional “Daniel Álvarez Burneo” de la ciudad de Loja, la problemática del juego patológico está presente en sus aulas y también que no existe ninguna herramienta metodológica educativa para su atención.

Al realizar el análisis del problema, objetivos, propuesta de este proceso de investigación se puede constatar que:

1. Se cumplió a cabalidad con el objetivo general, porque se propone un manual de estrategias que apoyan la inclusión de grupos vulnerables, generados por el desorden del juego, el mismo que resultó ser claro, específico y práctico según el criterio de los expertos.
2. En cuanto a los objetivos específicos, se determinó un marco teórico que permitió la profundización de conocimientos en educación inclusiva, trastorno del juego y estrategias pedagógicas. Este estudio del arte permitió elaborar una propuesta innovadora.
3. Un manual de estrategias pedagógicas fue planteado y validado por expertos para dar cumplimiento a otro de los objetivos.
4. Se evidenció la existencia de jóvenes que padecen de trastorno del juego en el primer año de bachillerato porque cumplen con criterios de adicción según los cuestionarios de la Organización Mundial de la Salud.
5. La resiliencia del individuo asociado al juego patológico es posible si existe una reflexión individual del afectado, en unión con la voluntad de capacitación y autocrítica por parte de la comunidad educativa.

RECOMENDACIONES:

La condición de riesgo de exclusión de los grupos vulnerables generados por el desorden del juego, impide que los jóvenes se incorporen a los procesos de enseñanza aprendizaje. Así, al finalizar el trabajo investigativo es recomendable:

1. La capacitación inmediata y constante en conceptos, estrategias, normativas legales, basada en la temática educación inclusiva y dirigida a toda la comunidad educativa.
2. La implicación de padres de familia, autoridades y docentes en proyectos innovadores que permitan la atención de grupos vulnerables.
3. Creación de programas o estrategias de difusión de la problemática que genera el trastorno del juego. Como medida de prevención efectiva en el cambio de la perceptiva de los juegos en línea.
4. Una comunicación continua y colaboración permanente entre docentes y el departamento de Consejería Estudiantil, con la finalidad de una diagnosis rápida y toma de decisiones oportunas.
5. Si bien es cierto no existe una intervención definitiva para el tratamiento del desorden del juego, no es excusa para enfrentarlo con una nueva actitud y estrategias que permitan la inclusión de las comunidades vulnerables en una escuela inclusiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AAIDD. (2012). *Discapacidad intelectual: definición, clasificación y sistemas de apoyo. Undécima edición. Alianza. Madrid.*
- Ainscow, M., Booth, T., & Dyson, A. (2006). Inclusion and the standards agenda: negotiating policy pressures in England. *International Journal of Inclusive Education, 10*(4–5), 295–308. <https://doi.org/10.1080/13603110500430633>
- Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación En Psicología y Educación, 2020*(13), 115. <https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451>
- Andrade, A., & Moscoso, J. (2019). Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular La Asunción. [Universidad de Cuenca]. In *Universidad de Cuenca-Facultad de ciencias medicas*. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/31759>
- Andrade, L., Carbonell, X., & López, V. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/Salud y Drogas, 19*(1), 1. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Arreaza, F. (2009). Inclusión y competencias básicas. *Actas I Congreso Nacional de Buenas Prácticas de Educación, Diversidad y Empleo, Murcia.*
- Bailey, K., West, R., & Kuffel, J. (2013). ¿Qué haría mi avatar? Juegos, patología y toma de decisiones arriesgadas. *Frontiers in Psychology, 4*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00609>
- Benito, J. (2010). Educación y exclusión social. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado, 24*(3), 17–24. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27419173002>
- Busso, G. (2001). Vulnerabilidad social: nociones e implicancias de políticas para latinoamerica a inicios del siglo xxi. *Seminario Internacional Las Diferentes Expresiones de La Vulnerabilidad Social En América Latina y El Caribe, 39*. <http://www.redadultosmayores.com.ar/buscador/files/ORGIN011.pdf>
- Calvo, M., & Verdugo, M. (2012). Educación inclusiva, ¿una realidad o un ideal? *Edeñana: Estudios y Propuestas Socio-Educativas, 41*, 17–30. <file:///C:/Users/COMPUMARS/Downloads/Dialnet-EducacionInclusivaUnaRealidadOUUnIdeal-4089625.pdf>
- Campusano, K., & Díaz, C. (2017). *Manual De Estrategias Didácticas: Orientaciones Para Su Selección*. <http://www.inacap.cl/web/2018/documentos/Manual-de-Estrategias.pdf>
- Colmenares, A., & Piñero, M. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN. Una

herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14(27), 96–114.
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>

Constitución. (2008). Constitución de la República del Ecuador, Corporación de Estudios y publicaciones.
http://www.cepweb.com.ec/ebookcep/index.php?id_manufacturer=1&controller=manufacturer&n=50

Deterding, S., & Dixon, D. (2010). A branch of mathematics for modeling human uncertainty. *Studies in Computational Intelligence*, 300, 1–361.
https://doi.org/10.1007/978-3-642-13959-8_1

Díez, E., & Sánchez, S. (2015). Diseño universal para el aprendizaje como metodología docente para atender a la diversidad en la universidad. *Aula Abierta*, 43(2), 87–93. <https://doi.org/10.1016/j.aula.2014.12.002>

Durán, D. (2014). *Tutorías entre iguales, del concepto a la práctica en las diferentes etapas educativas*. *InterCambios*, 2 (1), 30-39.
http://grupsderecerca.uab.cat/grai/sites/grupsderecerca.uab.cat/grai/files/art3_duran.pdf

Espinoza, L. (2018). Trastornos de personalidad y juego patológico en adolescentes y jóvenes con dependencia de las máquinas tragamonedas. *Rev Fac Nac Salud Pública*, 21(2), 99–124.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147158511006>

Fachelli, S., & López, P. (2015). *Metodología de la investigación social cuantitativa* (Bellaterra (Ed.)). Universidad Autónoma de Barcelona.
<https://ddd.uab.cat/record/163567>

Fernández, J. P. (2017). *Ontología , funciones y discurso en el videojuego*. 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.15517/h.v7i1.27641>

Ferreiro, R. (2006). *Nuevas alternativas de aprender y enseñar: Aprendizaje cooperativo*. México: Tr.

Garrido, M., del Moral, G., & Jaén, P. (2017). ANTECEDENTES DE JUEGO Y EVALUACIÓN DEL SISTEMA FAMILIAR DE UNA MUESTRA DE JÓVENES JUGADORES PATOLÓGICOS. *Health and Addictions*, 17(2), 25–36.
<https://www.redalyc.org/pdf/839/83952052003.pdf>

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Uso patológico de videojuegos entre jóvenes: un estudio longitudinal de dos años. *PEDIATRICS*, 127(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353>

Hernández-Sampierí, R., Collado, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (Cuarta). McGraw-Hill Interamericana.
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

- Johnson, D., Johnson, R., & Holubec, E. (2000). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Kim, S. M., Han, D. H., Lee, Y. S., & Renshaw, P. F. (2012). Terapia cognitiva conductual combinada y bupropión para el tratamiento del juego problemático en línea en adolescentes con trastorno depresivo mayor. *Computers in Human Behavior*, 28(5), 1954–1959. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.05.015>
- Latasa, I., Lozano, P., & Ocerinjuregi, N. (2012). Aprendizaje Basado en Problemas en Currículos Tradicionales: Beneficios e Inconvenientes. *Formación Universitaria*, 5(5), 15–26. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062012000500003>
- Lemos, I. L., & Santana, S. de M. (2012). Dependencia de juegos electrónicos: la posibilidad de un nuevo diagnóstico psiquiátrico. *Archives of Clinical Psychiatry (São Paulo)*, 39(1), 28–33. <https://doi.org/10.1590/S0101-60832012000100006>
- Lloret, D., Morell, R., Marzo, J., & Tirado, S. (2018). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, 50(6), 350–358. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>
- LOEI. (2011). Ley Orgánica Educativa Intercultural . Quito. Corporación de Estudios y Publicaciones.
http://www.cepweb.com.ec/ebookcep/index.php?id_manufacturer=1&controller=manufacturer&n=50
- López, A. (2008). La Escuela Inclusiva. In *Contribuciones a las Ciencias Sociales* (Issues 2008–12).
- Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 33(1), 1–21.
<https://doi.org/10.35362/rie3312923>
- Meneses, R. (n.d.). *Aprendizaje basado en proyectos (ABPr)*.
https://www.academia.edu/23940697/Aprendizaje_Basado_en_Proyectos_ABPr
- Muntaner, J. J. (2013). LOS APOYOS FACILITADORES PARA LA INCLUSIÓN. *Universidad de Islas Baleares*, 1–11.
http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_77/nr_845/a_11342/11342.pdf
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2018). *CIE-11*.
<https://icd.who.int/browse11/l-m/en>
- Parra, K. (2010). El docente de aula y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Investigación y Postgrado*, 117–143.
<http://www.redalyc.org/pdf/658/65822264007.pdf>
- Parrila, Á., Muñoz-Cadavid, M. A., & Sierra, S. (2013). PROYECTOS

EDUCATIVOS CON VOCACIÓN COMUNITARIA. *Revista de Investigación En Educación*, 11(3), 15–31. <http://webs.uvigo.es/reined/>

- Parrilla, A. (2002). Acerca del origen y sentido de la educación inclusiva. *Revista de Educación*, 327, 11–29. https://www.researchgate.net/publication/242620457_Acerca_del_origen_y_sentido_de_la_educacion_inclusiva
- Ricoeur, P. (2013). Caminos del reconocimiento. *Tópicos, Revista de Filosofía*, 31(1), 167. <https://doi.org/10.21555/top.v31i1.189>
- Rivero, S., Marengo, L., María, L., Nuñez, H., Coutinho, T. V., Leite, G. R., & Rivero, T. S. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3), 1–12. <https://doi.org/10.5579/rnl.2015.0266>
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación* (E. Panapo (Ed.)). Publicado también por Ed. Panamericana. http://paginas.ufm.edu/sabino/ingles/book/proceso_investigacion.pdf
- Saéz, J. (2017). *Investigación educativa: fundamentos teóricos, procesos y elementos prácticos: enfoque práctico con ejemplos, esencial para TFG, TFM y tesis* (UNED (Ed.)). UNED. <http://portal.uned.es/Publicaciones/htdocs/pdf.jsp?articulo=2330502MR01A01>
- Salinas, J. M. (2004). Instrumentos de diagnóstico y screening del juego patológico. *Salud y Drogas*, 4(2), 35–59. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83940203>
- UNESCO. (2016). Innovación Educativa: Herramientas de apoyo para el trabajo docente. In C. E.I.R.L. (Ed.), *Educación* (Primera Ed, Vol. 19). UNESCO Office Lima. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247007>
- UNESCO. (2008). Conferencia Internacional de Educación. In E. 48/4 (Ed.), *LA EDUCACIÓN INCLUSIVA: EL CAMINO HACIA EL FUTURO* (pp. 1–22). https://www.researchgate.net/publication/242620457_Acerca_del_origen_y_sentido_de_la_educacion_inclusiva
- Universidad Politécnica de Madrid. (2008). *Aprendizaje orientado a proyectos*. https://innovacioneducativa.upm.es/guias/AP_PROYECTOS.pdf
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

ANEXOS:

Anexo 1. Autorización del Rector de la Unidad Educativa



ANEXO 1 AUTORIZACIÓN DE LA AUTORIDAD EDUCATIVA

Loja, 20 de mayo de 2020

Doctor
Alonso Guamán
RECTOR DE LA U.E.F. "DANIEL ÁLVAREZ BURNEO"
Ciudad.-

De mis consideraciones:

Por medio de la presente me permito felicitar su gestión al frente de nuestra institución, además comunicarle que como parte de la Maestría en Inclusión Educativa que estoy cursando en la Universidad Nacional Docente, el tema "*Manual de estrategias pedagógicas de apoyo a la educación inclusiva de jóvenes con trastorno del juego*", fue aprobado como mi proyecto de investigación de tesis. Así solicito a usted el permiso respectivo, para la aplicación de los instrumentos, recopilación de datos y análisis de resultados que este tema requiere dentro de nuestra Unidad Educativa.

Conocedor de su espíritu de colaboración y por la debida atención que otorgue a la presente le anticipo mis debidos agradecimientos.

De usted muy atentamente,


Lic. Carlos Julio Rosero Poma
DOCENTE


Autorizado por: **Dr. Alonso Guamán**
RECTOR

Anexo 2. Validación de Encuestas basada en DSM-V y GASA



ANEXO 2 ENCUESTA PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estimado perito:

Lic. Carlos Julio Rosero Poma, docente de la Unidad Educativa Fiscomisional "Daniel Álvarez Burneo" se dirige a usted, como maestrante de la Universidad Nacional de Educación, mención Educación Inclusiva. Me encuentro desarrollando el proyecto de investigación de titulación con el tema "*Manual de estrategias pedagógicas de apoyo a la educación inclusiva de jóvenes con trastorno del juego*". El desorden del juego fue reconocido como trastorno por la Organización de la Salud (OMS), por lo tanto, es mi deber como docente intentar resolver una interrogante *¿Cómo incluir a los grupos vulnerables generados por los juegos en línea, en los procesos de enseñanza aprendizaje de primer año de bachillerato de la U.E.F. "Daniel Álvarez Burneo"?* Para la recolección y análisis de datos se aplicará dos encuestas. La primera tiene como objetivo diagnosticar el trastorno del juego en los estudiantes, lo que permite seleccionar una muestra adecuada. Y la segunda analizar el grado de adicción y las consecuencias que trae consigo este trastorno. Por lo tanto, solicito de la manera de más comedida de su experticia para revisar y validar los instrumentos a aplicarse.

Encuesta No.1 Encuesta dirigida a estudiantes

Título del trabajo de titulación: *Manual de estrategias pedagógicas de apoyo a la educación inclusiva de jóvenes con trastorno del juego.*

Elaborado por: Carlos Julio Rosero Poma

Objetivo de la Encuesta: Diagnosticar el trastorno por uso de los juegos en línea e identificar su prevalencia de edad y género, en los estudiantes de primero año de bachillerato de la Unidad Educativa "Daniel Álvarez Burneo" de la ciudad de Loja.

Instrumento basado en **criterios de selección** del Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) y cuestionario elaborado por el autor.

Datos Informativos:

Nombre:

Curso y paralelo:

Edad: _____ Género: _____ Hombre: ___ Mujer: ___

Lea cada una de las preguntas, escoja una opción y marque la seleccionada:		SI	NO	Validación Experto	
1.	En los últimos 12 meses has jugado alguno de estos videojuegos: FREE FIRE, FORT NITE, CALL OF DUTY, BATTLE FIELD, GTA SAN ANDREA.			✓	
2.	¿Juega videojuegos todos los días?			✓	
3.	¿Eres actualmente un miembro activo de un gremio / clan / equipo regular que juega junto con otros jugadores?			✓	
Conteste a las siguientes interrogantes:		Respuesta			
4.	¿A qué edad jugó por primera vez videojuegos?			✓	
5.	¿Cuántas horas al día juega videojuegos?			✓	
6.	¿Cuántas horas por semana (aproximadamente) pasas jugando?			✓	
7.	¿Cuál es el juego que más estás jugando actualmente (es decir, tu juego preferido)?			✓	
8.	¿Qué problema importante en tu vida has experimentado debido a tu actividad de juego en los últimos 12 meses?			✓	
Lea cada una de las preguntas, escoja una opción y marque la seleccionada:					
9.	¿Qué dispositivo usas con más frecuencia para jugar?	Computador de mesa	Celular, Smartphone o Tablet	Computador Portátil	Validación Experto
					✓
10.	¿Cuál es su modo de juego más utilizado?	En línea:	Desconectado	Tanto en línea como fuera de línea	Validación Experto
					✓

GRACIAS

Encuesta No.2

ENCUESTA PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) y (SRQ-20)

Encuesta dirigida a los estudiantes

Título del trabajo de titulación: *Manual de estrategias pedagógicas de apoyo a la educación inclusiva de jóvenes con trastorno del juego.*

Elaborado por: Carlos Julio Rosero Poma

Objetivo de la Encuesta: Analizar el grado de adicción del trastorno del juego, su comorbilidad con otros trastornos e identificar barreras en la inclusión de los estudiantes de primero año de bachillerato de la Unidad Educativa "Daniel Álvarez Burneo" de la ciudad de Loja.

Instrumento basado en **criterios de selección** de la escala de adicción al juego para adolescentes (GASA) y para identificar la ansiedad y depresión se basa en el Self-Reporting Questionnaire (SRQ-20) avalado por la Organización Mundial de la Salud (OMS).

Curso y paralelo:

Edad: _____ **Género:** Hombre: ___ Mujer: ___

Tabla 1. Adicción

Marque una opción: durante los últimos 6 meses, usted:	Nunca	Rara vez	A veces	A menudo	Muy a menudo	Validación Experto
1. ¿Piensa en jugar cada día?						✓
2. ¿Ha aumentado el tiempo que dedica a jugar?						✓
3. ¿Juega para olvidarse de la vida real?						✓
4. ¿Otras personas han intentado que reduzca el tiempo que dedica al juego?						✓
5. ¿Se ha sentido mal cuando no ha podido jugar?						✓
6. ¿Se ha peleado con otros (por ejemplo, familiares, amigos) por el tiempo que dedica al juego?						✓
7. ¿Ha descuidado otras actividades importantes (por ejemplo, la escuela, el trabajo, los deportes) para jugar?						✓

Tabla 2. Uso del tiempo libre

Señale con la opción adecuada	SI	NO	Validación Experto
1. ¿Tiene usted tiempo libre en el día? Si su respuesta anterior fue SI, ¿cuántas horas considera usted, que tiene de tiempo libre al día?:			✓
2. ¿Realiza alguna actividad en su tiempo libre?			✓

Tabla 3. Ansiedad y depresión.

Marque la opción correcta para usted:	SI	NO	Validación Experto
1. ¿Tiene frecuentes dolores de cabeza?			/
2. ¿Tiene mal apetito?			/
3. ¿Duerme mal?			/
4. ¿Se asusta con facilidad?			/
5. ¿Sufre de temblor de manos?			/
6. ¿Se siente nervioso, tenso o aburrido?			/
7. ¿Sufre de mala digestión?			/
8. ¿No puede pensar con claridad?			/
9. ¿Se siente triste?			/
10. ¿Llora usted con mucha frecuencia?			/
11. ¿Tiene dificultad en disfrutar de sus actividades diarias?			/
12. ¿Tiene dificultad para tomar decisiones?			/
13. ¿Tiene dificultad en estudiar - sufre usted con su estudio?			/
14. ¿Es incapaz de desempeñar un papel útil en su vida?			/
15. ¿Ha perdido interés en las cosas?			/
16. ¿Siente que usted es una persona inútil?			/
17. ¿Ha tenido idea de acabar con su vida?			/
18. ¿Se siente cansado todo el tiempo?			/
19. ¿Tiene sensaciones desagradables en su estómago?			/
20. ¿Se cansa con facilidad?			/

GRACIAS

Yo: María Belén Correa Cordero portador de la
 C.I. 105030231 luego de haber revisado procedo a **VALIDAR** los dos instrumentos de
 este proyecto de investigación.

Firma: 
 TÍTULO PROFESIONAL: Psicología Clínica



ANEXO 2
ENCUESTA PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Estimado perito:

Lic. Carlos Julio Rosero Poma, docente de la Unidad Educativa Fiscomisional "Daniel Álvarez Burneo" se dirige a usted, como maestrante de la Universidad Nacional de Educación, mención Educación Inclusiva. Me encuentro desarrollando el proyecto de investigación de titulación con el tema "*Manual de estrategias pedagógicas de apoyo a la educación inclusiva de jóvenes con trastorno del juego*". El desorden del juego fue reconocido como trastorno por la Organización de la Salud (OMS), por lo tanto, es mi deber como docente intentar resolver una interrogante *¿Cómo incluir a los grupos vulnerables generados por los juegos en línea, en los procesos de enseñanza aprendizaje de primer año de bachillerato de la U.E.F. "Daniel Álvarez Burneo"?* Para la recolección y análisis de datos se aplicará dos encuestas. La primera tiene como objetivo diagnosticar el trastorno del juego en los estudiantes, lo que permite seleccionar una muestra adecuada. Y la segunda analizar el grado de adicción y las consecuencias que trae consigo este trastorno. Por lo tanto, solicito de la manera de más comedida de su experticia para revisar y validar los instrumentos a aplicarse.

Encuesta No.1
Encuesta dirigida a estudiantes

Título del trabajo de titulación: *Manual de estrategias pedagógicas de apoyo a la educación inclusiva de jóvenes con trastorno del juego.*

Elaborado por: Carlos Julio Rosero Poma

Objetivo de la Encuesta: Diagnosticar el trastorno por uso de los juegos en línea e identificar su prevalencia de edad y género, en los estudiantes de primero año de bachillerato de la Unidad Educativa "Daniel Álvarez Burneo" de la ciudad de Loja.

Instrumento basado en **criterios de selección** del Manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) y cuestionario elaborado por el autor.

Datos Informativos:

Nombre:

Curso y paralelo:

Edad: _____ Género: Hombre: ___ Mujer: ___

Lea cada una de las preguntas, escoja una opción y marque la seleccionada:			SI	NO	Validación Experto
1. En los últimos 12 meses has jugado alguno de estos videojuegos: FREE FIRE, FORT NITE, CALL OF DUTY, BATTLE FIELD, GTA, SAN ANDREA.					✓
2. ¿Juega videojuegos todos los días?					✓
3. ¿Eres actualmente un miembro activo de un gremio / clan / equipo regular que juega junto con otros jugadores?					✓
Conteste a las siguientes interrogantes:			Respuesta		
4. ¿A qué edad jugó por primera vez videojuegos?					✓
5. ¿Cuántas horas al día juega videojuegos?					✓
6. ¿Cuántas horas por semana (aproximadamente) pasas jugando?					✓
7. ¿Cuál es el juego que más estás jugando actualmente (es decir, tu juego preferido)?					✓
8. ¿Qué problema importante en tu vida has experimentado debido a tu actividad de juego en los últimos 12 meses?					✓
Lea cada una de las preguntas, escoja una opción y marque la seleccionada:					
9. ¿Qué dispositivo usas con más frecuencia para jugar?	Computador de mesa	Celular, Smartphone o Tablet	Computador Portátil		✓
	En línea:	Desconectado	Tanto en línea como fuera de línea		✓
10. ¿Cuál es su modo de juego más utilizado?					

GRACIAS

Encuesta No.2

ENCUESTA PARA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA) y (SRQ-20)

Encuesta dirigida a los estudiantes

Título del trabajo de titulación: *Manual de estrategias pedagógicas de apoyo a la educación inclusiva de jóvenes con trastorno del juego.*

Elaborado por: Carlos Julio Rosero Poma

Objetivo de la Encuesta: Analizar el grado de adicción del trastorno del juego, su comorbilidad con otros trastornos e identificar barreras en la inclusión de los estudiantes de primero año de bachillerato de la Unidad Educativa "Daniel Álvarez Bumeo" de la ciudad de Loja.

Instrumento basado en **criterios de selección** de la escala de adicción al juego para adolescentes (GASA) y para identificar la ansiedad y depresión se basa en el Self-Reporting Questionnaire (SRQ-20) avalado por la Organización Mundial de la Salud (OMS).

Curso y paralelo:

Edad: _____ **Género:** Hombre: ___ Mujer: ___

Tabla 1. Adicción

Marque una opción: durante los últimos 6 meses, usted:	Nunca	Rara vez	A veces	A menudo	Muy a menudo	Validación Experto
1. ¿Piensa en jugar cada día?						✓
2. ¿Ha aumentado el tiempo que dedica a jugar?						✓
3. ¿Juega para olvidarse de la vida real?						✓
4. ¿Otras personas han intentado que reduzca el tiempo que dedica al juego?						✓
5. ¿Se ha sentido mal cuando no ha podido jugar?						✓
6. ¿Se ha peleado con otros (por ejemplo, familiares, amigos) por el tiempo que dedica al juego?						✓
7. ¿Ha descuidado otras actividades importantes (por ejemplo, la escuela, el trabajo, los deportes) para jugar?						✓

Tabla 2. Uso del tiempo libre

Señale con la opción adecuada	SI	NO	Validación Experto
1. ¿Tiene usted tiempo libre en el día? Si su respuesta anterior fue SI, ¿cuántas horas considera usted, que tiene de tiempo libre al día?:			✓
2. ¿Realiza alguna actividad en su tiempo libre?			✓

Tabla 3. Ansiedad y depresión.

Marque la opción correcta para usted:	SI	NO	Validación Experto
1. ¿ Tiene frecuentes dolores de cabeza?			✓
2. ¿ Tiene mal apetito?			✓
3. ¿ Duerme mal?			✓
4. ¿ Se asusta con facilidad?			✓
5. ¿ Sufre de temblor de manos?			✓
6. ¿ Se siente nervioso, tenso o aburrido?			✓
7. ¿ Sufre de mala digestión?			✓
8. ¿ No puede pensar con claridad?			✓
9. ¿ Se siente triste?			✓
10. ¿ Lloro usted con mucha frecuencia?			✓
11. ¿ Tiene dificultad en disfrutar de sus actividades diarias?			✓
12. ¿ Tiene dificultad para tomar decisiones?			✓
13. ¿ Tiene dificultad en estudiar - sufre usted con su estudio?			✓
14. ¿ Es incapaz de desempeñar un papel útil en su vida?			✓
15. ¿ Ha perdido interés en las cosas?			✓
16. ¿ Siente que usted es una persona inútil?			✓
17. ¿ Ha tenido idea de acabar con su vida?			✓
18. ¿ Se siente cansado todo el tiempo?			✓
19. ¿ Tiene sensaciones desagradables en su estómago?			✓
20. ¿ Se cansa con facilidad?			✓

GRACIAS

Yo: Sandra J. Cautuche Amador portador de la
 C.I.: 11023964366 luego de haber revisado procedo a **VALIDAR** los dos instrumentos de
 este proyecto de investigación.

Firma: [Firma]
 TÍTULO PROFESIONAL: Trabajadora en Salud

Anexo 3. Consentimiento del representante legal



ANEXO 3 CONSENTIMIENTO REPRESENTANTE LEGAL

Estimado representante:

Lic. Carlos Julio Rosero Poma, docente de la Unidad Educativa Fiscomisional "Daniel Álvarez Bumeo" se dirige a usted, como maestrante de la Universidad Nacional de Educación, mención Educación Inclusiva. Me encuentro desarrollando el proyecto de investigación de titulación con el tema "Manual de estrategias pedagógicas de apoyo a la educación inclusiva de jóvenes con trastorno del juego". Para la aplicación de una encuesta que busca encontrar la incidencia del trastorno del juego causas y consecuencias del mismo, necesito de su consentimiento. La participación de su representado en la investigación es de aproximadamente 10 a 15 minutos, ingresando a la plataforma classroom; para completar la encuesta las respuestas deben ser ejecutadas con la honestidad necesaria. Este instrumento de evaluación será aplicado a 30 estudiantes de primer año de bachillerato seleccionados por su experticia en el tema y no presenta riesgo alguno, sino que por el contrario su participación será beneficiosa ya que se obtendrá información que puede ser utilizada por autoridades, docentes, personal de salud y se tomen las medidas correctivas necesarias.

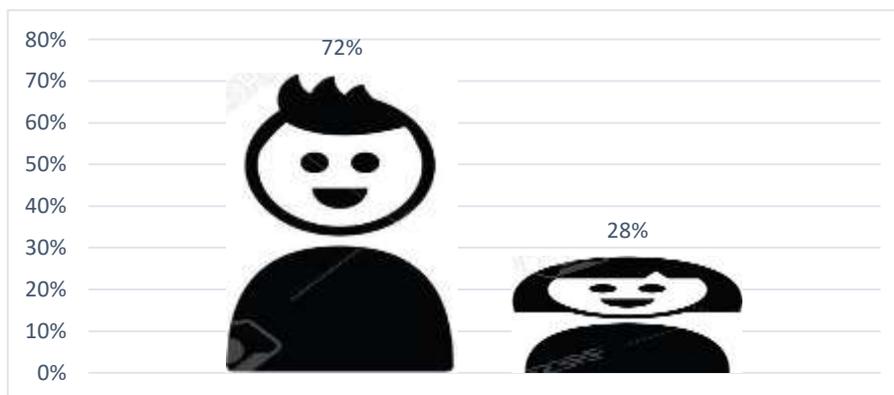
La información obtenida será archivada bajo responsabilidad del autor de este trabajo con derecho a la confidencialidad del estudiante y utilizada únicamente para fines investigativos.

Yo Eduardo Franco Corrao Rosetta portador de la C.I. 1102413932, luego de conocer y entender el proyecto de investigación, estoy de acuerdo en que mi representado Eduardo Sebastián Corrao C con C.I. 1105885330, participe en el mismo.


Firma del padre de familia

Anexo 4. RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Gráfico 1. Prevalencia de género en la muestra investigada

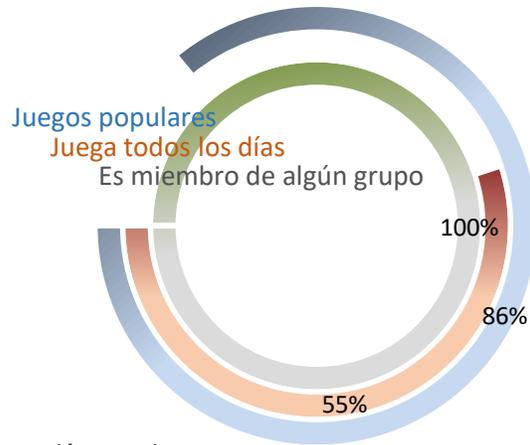


Fuente: elaboración propia.

En el pictograma, gráfico 1 se observa que: el 72% de los sujetos investigados son hombres y el 28% mujeres, concordando con la prevalencia de género presentada en el marco teórico referencial, aunque en un porcentaje elevado en el caso de las mujeres. Las edades de los encuestados fluctúan entre los 15 a los 17 años, la misma que corresponde a estudiantes de este nivel de educación en el Ecuador.

El gráfico 2 demuestra que: Free Fire, Fort Nite, Call Of Duty, Battle Field, Call of Duty, Gta San Andrea, es una terminología que es muy familiar para los jugadores seguidores y conocedores de los juegos en línea. Se trata de los videojuegos más populares y adictivos, categorizados en los últimos 12 meses y que son reconocidos por el 86% de los estudiantes encuestados. El 55% de la muestra seleccionada juega todos los días y los 29 jóvenes que conforman el muestreo, pertenecen a grupos, clanes o gremios, es decir junto con otras personas se conectan en tiempo real y participan en juegos masivos online multijugador MMOG.

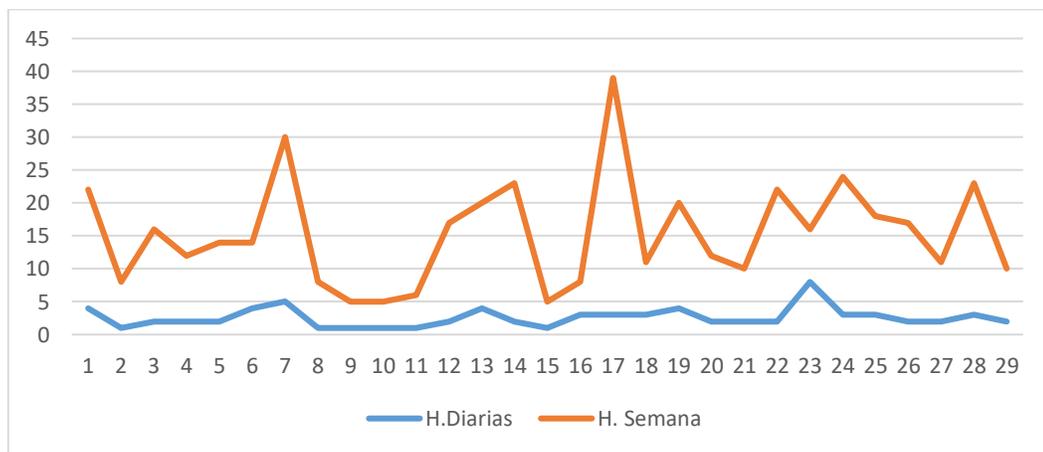
Gráfico 2. Juegos en los que ha participado en los últimos 12 meses, frecuencia con la que participa y si pertenece a grupos, clanes o gremios.



Fuente: elaboración propia.

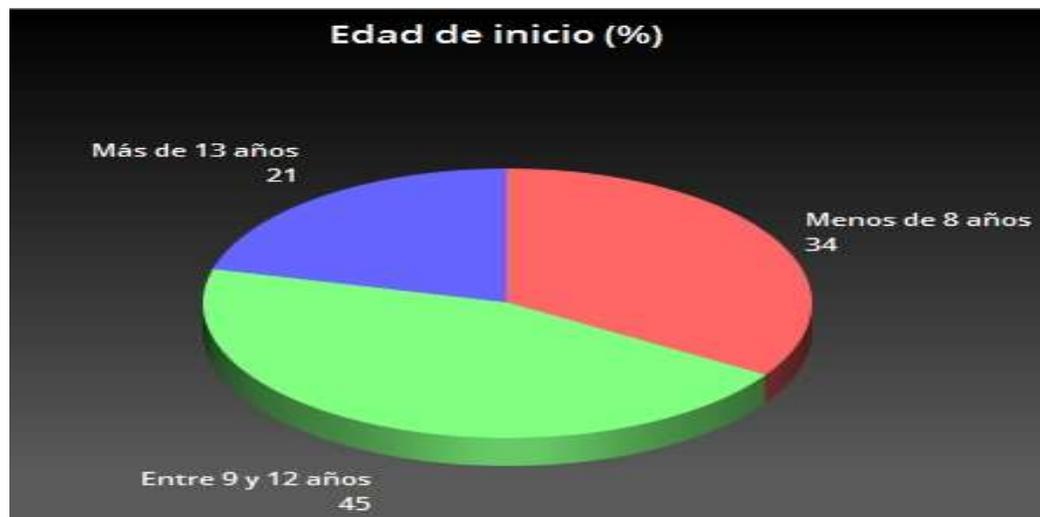
En el siguiente gráfico lineal se determina una comparativa del número de horas que la muestra pasa conectada. Al calcular un promedio se obtiene que al día se le dedica 2,5 horas y 12,8 horas a la semana a los videojuegos en línea, cuando el Manual de Diagnóstico (DSM5) recomienda que máximo se debe dedicar 1 hora al día y 5 horas por semana. Existe por lo tanto un claro problema de adicción en este grupo.

Gráfico 3. ¿Cuántas horas juega al día y a la semana?



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 4. ¿A qué edad jugó por primera vez videojuegos?



Fuente: elaboración propia.

Los videojuegos especializados están diseñados para jóvenes mayores de 13 años. Sorprende que el 34% de la muestra analizada haya empezado antes de los 8 años y también que el 45% hubiese iniciado entre los 9 y 12 años. Es decir, el 79% de la muestra inició tempranamente en el mundo de los juegos, por lo tanto, no existe ningún control de acceso por parte de los padres de familia sobre este tema como se observa en el gráfico 4.

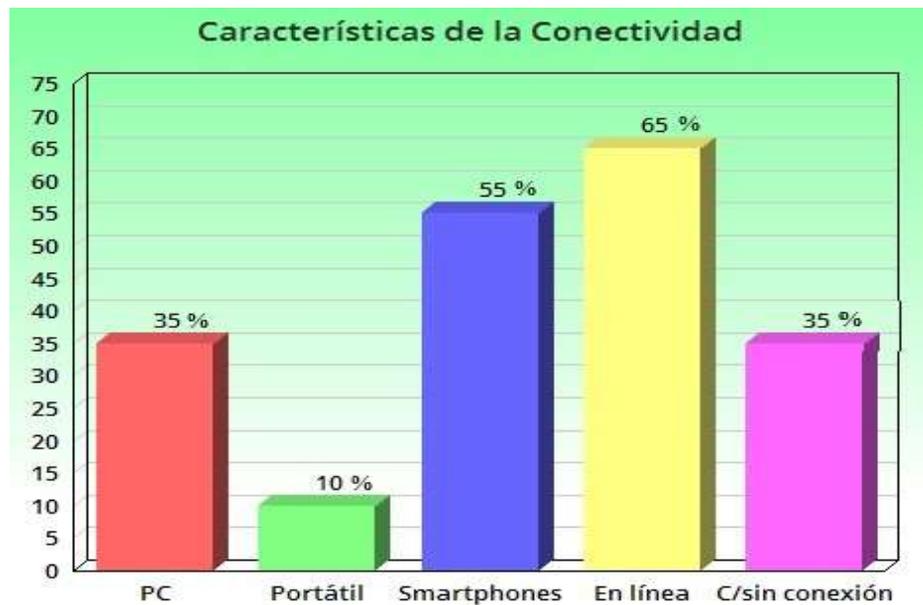
Gráfico 5. ¿Cuál es tu juego preferido?



Fuente: elaboración propia.

Lastimosamente en el gráfico 5 se determina que los juegos de acción cubren el 83% de la muestra investigada, lo que da a entender de la problemática por la que atraviesan los estudiantes, al equiparar los mundos virtuales violentos de los videojuegos con la realidad que viven en sus casas o en el colegio.

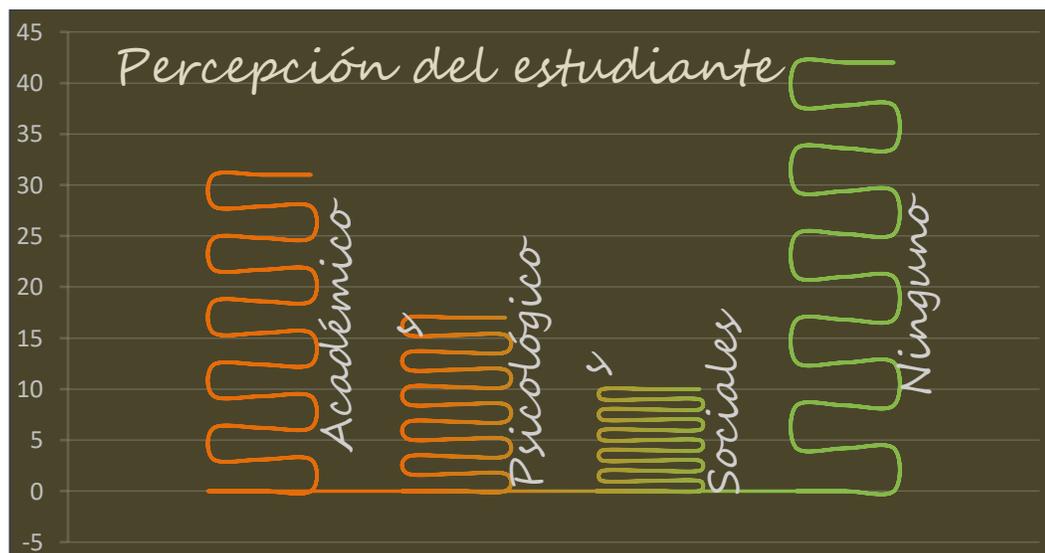
Gráfico 6. Tipo de dispositivo usado para jugar y modo de juego



Fuente: elaboración propia.

En la gráfica 6 se observa que el 55% utiliza dispositivos inteligentes como smartphones o tablets para conectarse y el 65% lo hace en línea es decir necesitan recursos económicos para mantener esta adicción, teléfonos costosos y gasto en conexión a internet, lo que les representa problemas o frustración al no conseguir el dinero para calmar su adicción.

Gráfico 7. ¿Qué problema importante en tu vida has experimentado debido a tu actividad de juego en los últimos 12 meses?



Fuente: elaboración propia.

Es una característica de los adictos expresar su negación hacia el problema o que el mismo no representa ningún obstáculo, así lo expresa en la gráfica 7 el 42% de los jóvenes, pero en este caso el 58% ya ha sufrido problemas académicos (bajas notas, descuido en las tareas, fracaso escolar), psicológicos (cambios comportamentales, depresión, euforia, ira) y sociales (pérdida de amistades, problemas familiares). Es fundamental la toma de conciencia de los estudiantes para entender que afrontan una adicción que les genera diversos problemas que necesitan ser afrontados.

Anexo 5. TABLAS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES

Tabla 1

Adicción

Categorías	Nunca	Rara vez	A veces	A menudo	Muy a menudo
Durante los últimos 6 meses usted:					
¿Piensa en jugar cada día?	0%	20,29%	34,48%	27,59%	17,24%
¿Ha aumentado el tiempo que dedica a jugar?	6,90%	20,69%	44,83%	24,14%	3,45%
¿Juega para olvidarse de la vida real?	34,48%	24,14%	24,14%	6,90%	10,34%
¿Otras personas han intentado que reduzca el tiempo que dedica al juego?	10,34%	41,38%	24,14%	17,24%	6,90%
¿Se ha sentido mal cuando no ha podido jugar?	44,83%	31,03%	17,24%	6,90%	0%
¿Se ha peleado con otros (por ejemplo, familiares, amigos) por el tiempo que dedica al juego?	68,97%	20,69%	6,90%	3,45%	0%
¿Ha descuidado otras actividades importantes (por ejemplo, la escuela, el trabajo, los deportes) para jugar?	31,03%	44,83%	24,14%	0%	0%

Nota: basado en el cuestionario de la escala de adicción a videojuegos para adolescentes (GASA)

Tabla 2

Uso del tiempo libre

Categorías	SI	NO
¿Tiene usted tiempo libre en el día?	93,10%	6,90%
Si su respuesta anterior fue SI, ¿cuántas horas considera usted, que tiene de tiempo libre al día?:		
¿Realiza alguna actividad en su tiempo libre?	100%	0%

Nota: basado en el cuestionario (SRQ-20)

Tabla 3***Ansiedad y depresión.***

Marque la opción correcta para usted:	SI	NO
¿Tiene frecuentes dolores de cabeza?	27,59%	72,49%
¿Tiene mal apetito?	6,90%	93,10%
¿Duerme mal?	27,59%	72,41%
¿Se asusta con facilidad?	17,24%	82,76%
¿Sufre de temblor de manos?	10,34%	89,66%
¿Se siente nervioso, tenso o aburrido?	65,52%	34,48%
¿Sufre de mala digestión?	6,90%	93,10%
¿No puede pensar con claridad?	31,03%	68,97%
¿Se siente triste?	44,83%	55,17%
¿Llora usted con mucha frecuencia?	20,69%	79,31%
¿Tiene dificultad en disfrutar de sus actividades diarias?	20,69%	79,31%
¿Tiene dificultad para tomar decisiones?	34,48%	65,52%
¿Tiene dificultad en estudiar - sufre usted con su estudio?	27,59%	72,41%
¿Es incapaz de desempeñar un papel útil en su vida?	27,59%	72,41%
¿Ha perdido interés en las cosas?	48,28%	51,72%
¿Siente que usted es una persona inútil?	37,93%	62,07%
¿Ha tenido idea de acabar con su vida?	17,24%	82,76%
¿Se siente cansado todo el tiempo?	24,14%	75,86%
¿Tiene sensaciones desagradables en su estómago?	3,45%	96,55%
¿Se cansa con facilidad?	34,48%	65,52%

Nota: basado en el cuestionario (SRQ-20)

Anexo 6. MATRIZ PARA VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR EXPERTOS Ficha de Validación #1

Datos informativos

Nombre del autor: Carlos Julio Rosero Poma

Tema de investigación: Inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Título de la propuesta innovadora: “Yo amo los libros”, una propuesta diferente para el intercambio de textos literarios.

Nombres y apellidos del(la) especialista:	Wilson Guillermo Sigüenza Campoverde
Cédula de ciudadanía:	0105196349
Teléfono de contacto:	0992162832
Correo electrónico:	wgsiquenza@utpl.edu.ec

Títulos profesionales:

Licenciado en Psicología Educativa en la especialización de Orientación Profesional.

Master en Psicoterapia del Niño y la Familia.

Experiencia laboral referida al tema de la propuesta:

7 años de docencia universitaria (Universidad de Cuenca, Universidad Técnica Particular de Loja).

1 año Psicólogo del DECE American COLLAGE (Cuenca)

- I. Claridad (La propuesta es fácil de entender y, por ello, podría ser aplicada por cualquier docente de la institución sin mayor dificultad).

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
La redacción de la propuesta cuenta con un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa interesados en su réplica.					X
La estructura de la propuesta considera las reglas ortográficas del idioma.					X

La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.					X
El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua).					X

Observaciones:
Ninguna

II. **Pertinencia** (Se entenderá como la relación que tiene la propuesta con el tema específico que aborda a partir del objetivo que esta plantea)

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
Los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas son pertinentes a la temática propuesta					X
Las recomendaciones y estrategias pedagógicas propuestas en el Manual son pertinentes para lograr el objetivo de la propuesta					X
La estructura de planificación del Manual de estrategias es pertinente para conseguir el objetivo de la propuesta.					X
La forma de evaluación planteada en el Manual de estrategias, es pertinente a la temática planteada			x		

Observaciones: Ninguna

III. **Coherencia** (Qué tan coherentes son los contenidos manejados en el manual de estrategias pedagógicas con el objetivo que se pretende alcanzar)

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
Los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas son coherentes con la					X

temática abordada en la propuesta y el objetivo que se pretende alcanzar					
Las recomendaciones y estrategias propuestas en el Manual son coherentes con la temática abordada					X
La estructura de planificación del Manual de estrategias pedagógicas es coherente con la temática de la propuesta y el objetivo que se pretende alcanzar					X
La forma de evaluación planteada en el Manual de estrategias es coherente con la temática de la propuesta y el objetivo que se pretende alcanzar					X

Observaciones:
Ninguna

- IV. Relevancia** (las actividades y contenidos de la propuesta -Manual de estrategias pedagógicas son importantes para el logro de los objetivos y, por tanto, deben ser incluidas en la propuesta).
Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
Qué tan relevantes son los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas.					X
Qué tan relevantes son las recomendaciones y estrategias propuestas en el Manual.					X
Qué tan relevante es la estructura de las estrategias pedagógicas propuestas de Manual.					X
Qué tan relevante es la forma de evaluación propuesta en el Manual de estrategias.					X

Observaciones:

Ficha de Validación #2

Datos informativos

Nombre del autor: Carlos Julio Rosero Poma

Tema de investigación: Inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Título de la propuesta innovadora: “Yo amo los libros”, una propuesta diferente para el intercambio de textos literarios.

Nombres y apellidos del(la) especialista: Verónica Monserrath Alvarado Juela
Cédula de ciudadanía: 1104601008
Teléfono de contacto: 0994644207
Correo electrónico: monc_2987@hotmail.com

Títulos profesionales:

Magister en Educación infantil

Titulo Experto en Educación Infantil

Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia

Experiencia laboral referida al tema de la propuesta:

Docente de la Universidad Técnica Particular de Loja, en las asignaturas de: Literatura Infantil, Diseño y Planificación Curricular, Neurociencia y Psicología del Desarrollo, Adaptaciones Curriculares e Inclusión Educativa, Prácticum I, II, III.

Docente de Nivel Inicial desde el año 2006.

- I. Claridad (La propuesta es fácil de entender y, por ello, podría ser aplicada por cualquier docente de la institución sin mayor dificultad).

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
La redacción de la propuesta cuenta con un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa interesados en su réplica.					X
La estructura de la propuesta considera las reglas ortográficas del idioma.					X

La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.					X
El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua).					X

Observaciones:

Se evidencia una redacción muy clara, la cual permite que el lector comprenda e interprete con facilidad el contenido.

II. Pertinencia (Se entenderá como la relación que tiene la propuesta con el tema específico que aborda a partir del objetivo que esta plantea)

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
Los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas son pertinentes a la temática propuesta					X
Las recomendaciones y estrategias pedagógicas propuestas en el Manual son pertinentes para lograr el objetivo de la propuesta					X
La estructura de planificación del Manual de estrategias es pertinente para conseguir el objetivo de la propuesta.					X
La forma de evaluación planteada en el Manual de estrategias, es pertinente a la temática planteada					X

Observaciones:

Ninguna

III. Coherencia (Qué tan coherentes son los contenidos manejados en el manual de estrategias pedagógicas con el objetivo que se pretende alcanzar)

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
----------	---	---	---	---	---

Los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas son coherentes con la temática abordada en la propuesta y el objetivo que se pretende alcanzar					X
Las recomendaciones y estrategias propuestas en el Manual son coherentes con la temática abordada					X
La estructura de planificación del Manual de estrategias pedagógicas es coherente con la temática de la propuesta y el objetivo que se pretende alcanza					X
La forma de evaluación planteada en el Manual de estrategias es coherente con la temática de la propuesta y el objetivo que se pretende alcanzar					X

Observaciones:

El manual está bien estructurado, denota un trabajo minucioso y detallado, que permitirá el alcance del objetivo planteado.

IV. Relevancia (las actividades y contenidos de la propuesta -Manual de estrategias pedagógicas son importantes para el logro de los objetivos y, por tanto, deben ser incluidas en la propuesta).

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
Qué tan relevantes son los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas.					X
Qué tan relevantes son las recomendaciones y estrategias propuestas en el Manual.					X
Qué tan relevante es la estructura de las estrategias pedagógicas propuestas de Manual.					X
Qué tan relevante es la forma de evaluación propuesta en el Manual de estrategias.					X

Observaciones:

Las estrategias son adecuadas y asequibles, no ameritan recursos extras o procesos complejos para su ejecución. Son actividades que pueden efectuarse sin ningún problema dentro de la institución y que a su vez podrían adaptarse a otras.

Ficha de Validación #3

Datos informativos

Nombre del autor: Carlos Julio Rosero Poma

Tema de investigación: Inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Título de la propuesta innovadora: “Yo amo los libros”, una propuesta diferente para el intercambio de textos literarios.

Nombres y apellidos del(la) especialista:	RODRÍGUEZ ROMERO JUAN CARLOS
Cédula de ciudadanía:	1103944735
Teléfono de contacto:	0992895550
Correo electrónico:	jcrodriguez@utpl.edu.ec

Títulos profesionales:

Magister en Gerencia y Liderazgo educacional

Licenciado en Educación General Básica

Profesor en Ciencia de la educación primaria mención Cultura Física

Experiencia laboral referida al tema de la propuesta:

Autoridad Educativa: Subdirector durante dos años de la Escuela de Educación Básica José Ingenieros y desde hace 6 meses Director de la Escuela fiscal de Educación Básica “Rosa Josefina Burneo de Burneo”

Docente de la Universidad Técnica Particular de Loja, en las asignaturas de: Literatura Infantil, Diseño y Planificación Curricular

- I. Claridad (La propuesta es fácil de entender y, por ello, podría ser aplicada por cualquier docente de la institución sin mayor dificultad).

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
La redacción de la propuesta cuenta con un lenguaje académico comprensible para otros actores de la comunidad educativa interesados en su réplica.					X
La estructura de la propuesta considera las reglas ortográficas del idioma.					X

La estructura gramatical es correcta y guarda concordancia con las reglas del idioma español.					X
El significado de las palabras y oraciones que se plantean en la propuesta es el correcto (estructura semántica de la lengua).					X

Observaciones:
Ninguna

II. **Pertinencia** (Se entenderá como la relación que tiene la propuesta con el tema específico que aborda a partir del objetivo que esta plantea)

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
Los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas son pertinentes a la temática propuesta					X
Las recomendaciones y estrategias pedagógicas propuestas en el Manual son pertinentes para lograr el objetivo de la propuesta					X
La estructura de planificación del Manual de estrategias es pertinente para conseguir el objetivo de la propuesta.					X
La forma de evaluación planteada en el Manual de estrategias, es pertinente a la temática planteada					X

Observaciones:
Ninguna

III. **Coherencia** (Qué tan coherentes son los contenidos manejados en el manual de estrategias pedagógicas con el objetivo que se pretende alcanzar)

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
----------	---	---	---	---	---

Los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas son coherentes con la temática abordada en la propuesta y el objetivo que se pretende alcanzar					X
Las recomendaciones y estrategias propuestas en el Manual son coherentes con la temática abordada					X
La estructura de planificación del Manual de estrategias pedagógicas es coherente con la temática de la propuesta y el objetivo que se pretende alcanzar					X
La forma de evaluación planteada en el Manual de estrategias es coherente con la temática de la propuesta y el objetivo que se pretende alcanzar					X

Observaciones:
Ninguna

IV. Relevancia (las actividades y contenidos de la propuesta -Manual de estrategias pedagógicas son importantes para el logro de los objetivos y, por tanto, deben ser incluidas en la propuesta).

Califique cada una de las siguientes afirmaciones utilizando la escala: totalmente (5), mucho (4), medianamente (3), poco (2), nada (1), marque una X en el casillero correspondiente

Aspectos	1	2	3	4	5
Qué tan relevantes son los contenidos establecidos en el manual de estrategias pedagógicas.					X
Qué tan relevantes son las recomendaciones y estrategias propuestas en el Manual.					X
Qué tan relevante es la estructura de las estrategias pedagógicas propuestas de Manual.					X
Qué tan relevante es la forma de evaluación propuesta en el Manual de estrategias.					X

Observaciones:

ANEXO 7. MANUAL DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA LA INCLUSIÓN DE GRUPOS VULNERABLES GENERADOS POR LOS JUEGOS EN LÍNEA, EN PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO.

Proyecto:

“Yo amo los libros”

Una propuesta diferente para el intercambio de textos literarios.



AUTOR: Carlos Julio Rosero Poma

TUTOR: PhD. Oscar Martínez
AZOGUES – ECUADOR
2020

Introducción

La educación inclusiva basada en la heterogeneidad crea un modelo de escuela que educa para la vida y reconoce e impulsa la diversidad en la sociedad. Los factores que provocan grupos vulnerables son varios. Uno de ellos es la adicción a los juegos en línea, reconocido como el trastorno del juego por la Organización Mundial de la Salud OMS. Necesita de apoyos no solamente clínicos para su atención, también de estrategias pedagógicas que eliminen la exclusión a la cual están siendo sometidos en la escuela; partiendo de que una sociedad inclusiva es aquella que te brinda una educación más justa y equitativa garantizando el acceso a este derecho universal.

Dentro de otra problemática educativa, en países como Chile o Argentina, por ejemplo, se registra un dato de lectura de: 5,4 y 4,6 libros al año respectivamente, por el contrario, en Ecuador la cifra es de aproximadamente 0,5 libros al año por persona según datos del Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) de la UNESCO.

Consecuentemente con estas dos realidades y de las barreras metodológicas que sufre el docente al momento de afrontarlas, se ofrece este Manual de Estrategias Pedagógicas orientadas a la inclusión de jóvenes con desorden del juego recopiladas en un proyecto lector que atiende a la diversidad de los estudiantes y les permite desarrollar diferentes destrezas.

Para la selección adecuada de las estrategias inclusivas se tomó en cuenta una fundamentación teórica y las habilidades de los estudiantes que participan en los juegos en línea, sin descuidar el ambiente del aula para alcanzar los aprendizajes esperados.

Objetivos

1.1. Objetivo General

- Ofrecer a los docentes de la Unidad Educativa “Daniel Álvarez Burneo”, un Manual de Estrategias Pedagógicas que facilite la inclusión de estudiantes diagnosticados con trastorno del juego en los procesos de enseñanza aprendizaje.

1.2. Objetivos Específicos

- Desarrollar una propuesta de intercambio de textos literarios, coordinado por estudiantes diagnosticados con desorden del juego.
- Fomentar el hábito de la lectura en los estudiantes de la institución.

2. Especificaciones Generales

Para alcanzar el éxito al implementar este proyecto es necesario considerar que:

- Los juegos en línea ya no son solamente refugios lúdicos de jóvenes, sino que por sus características visuales y auditivas atraen a gente de todas las edades, sin distinguir clase social, económica y de género. El uso excesivo y compulsivo de estos juegos interfiere en la vida personal y actividades diarias de aquel que lo padece. Por esta razón existen tratamientos clínicos especializados, pero desde el punto de vista educativo se requiere de herramientas pedagógicas que permitan atender esta problemática.
- La adicción al juego está reconocida como un trastorno de conducta. Las causas probables que provocan esa adicción son el innumerable sistema de recompensas que incluyen los videojuegos. Muchos de ellos, en particular los juegos de rol o multijugador en línea, redes sociales y juegos de celulares, basan su sistema de recompensas en el bucle de compulsión, que consiste en recompensar cada vez que el jugador alcanza un objetivo. El desorden del juego está relacionado con la depresión, ansiedad, cambios de humor, irritabilidad, trastornos del sueño y alimenticios, deshidratación, constantes dolores de cabeza y síndrome del túnel carpiano entre otras patologías y cambios conductuales.
- El proyecto “Yo amo los libros”, es una oportunidad de aprendizaje para

los estudiantes que padecen de trastorno del juego fortaleciendo la responsabilidad individual, el ejercicio del respeto y el trabajo colaborativo. En tal sentido los valores de justicia, innovación y solidaridad se consolidan como el perfil de salida del estudiante mediante el aprendizaje basado en proyectos, el trabajo en equipo y la tutoría entre pares.

- Los estudiantes con desorden del juego son los actores principales de este proyecto, porque son los responsables de realizar cada acción y tarea, canalizando sus habilidades creativas adquiridas en los juegos en línea. Esto permite una visión propia de la realidad, que permita su inclusión en la sociedad en una convivencia armónica con sus intereses y vocaciones.
- El docente guía del proyecto es un mediador y facilitador de los recursos del proyecto, para ello apoyará y coordinará cada una de las fases del desarrollo de este.

3. Estrategias Pedagógicas inclusivas

Para eliminar las barreras que impiden la participación de grupos vulnerables generados por los juegos en línea en el proceso de enseñanza aprendizaje, es necesario que los docentes y padres de familia trabajen colaborativamente, aplicando estrategias que permitan la inclusión de estos alumnos, tanto en la escuela como en la comunidad, las estrategias que se utilizarán en este manual son las siguientes:

- **Trabajo Colaborativo**, el aprendizaje cooperativo consiste en trabajar en conjunto para alcanzar objetivos comunes, este método permite que al trabajar juntos maximicen su propio aprendizaje y el de los demás, el objetivo de este método es posibilitar que todos los integrantes sean heterogéneos y se brinden apoyo, ayuda y respaldo para lograr un buen rendimiento escolar (Johnson et al., 2000).

- **Tutoría entre pares o tutoría entre iguales**, es un método cooperativo, por sus cualidades, aprovecha pedagógicamente la posibilidad de que los estudiantes sean intermediarios del aprendizaje al utilizar las diferencias entre ellos, incluidas las diferencias de nivel para generar un aprendizaje. La tutoría entre iguales se preocupa por el aprendizaje de todos los participantes, tanto del tutorado como del tutor. Y no solo eso, sino que además es descrita como una de las estrategias más efectivas para lograr una educación de calidad (Durán, 2014).
- **Aprendizaje basado en proyectos** “Es el empleo didáctico de un proyecto, el cual debe ser planificado, creado y evaluado, en pequeños grupos de estudiantes, con el objeto de responder a las necesidades planteadas en una determinada situación” (Universidad Politécnica de Madrid, 2008). El aprendizaje Basado en Proyectos, por lo tanto, es un proceso de construcción y participación colectiva tomando en cuenta las fortalezas individuales y colectivas de los educandos para desarrollar nuevos proyectos de vida en convivencia armónica con su entorno.
- **Coaching**, se centra en un diálogo entre los actores educativos que permite el desarrollo de habilidades específicas. Se había especificado anteriormente, que uno de los tratamientos para los jóvenes adictos era la intervención familiar. Por lo tanto, para la familia y los profesores, el coaching les permite conocer sus propios errores para poder modificarlos a través del criterio de un experto, y también ayuda a crear entornos educativos y estrategias muy enriquecedoras para el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, el coaching no se limita a trabajar las fortalezas o debilidades en el ámbito educativo, sino que, prepara de manera simultánea, en herramientas y habilidades sociales y personales que van a garantizar una integración familiar, laboral y social para el estudiante.
- **Gamificación**, “se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador” según (Deterding y Dixon,

2010). Entonces esta técnica de aprendizaje permite trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo con la finalidad de cumplir los objetivos de aprendizajes. Por su carácter lúdico permite la absorción de conocimientos de una manera divertida a través de diferentes técnicas mecánicas como: acumulación de puntos, escalada de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones o retos. También técnicas dinámicas como, recompensa, logro, estatus, logro o competición. Es decir, no es necesario crear un juego sino valerse de la simulación de los entornos virtuales de los juegos y poner en práctica algunas de sus técnicas para facilitar los aprendizajes.

4. Proceso de Ejecución.

Los diversos programas de fomento de la lectura y de intercambio de libros de texto no garantizan que el estudiante lea un libro. El proyecto “Yo amo los libros” es una propuesta innovadora, adquiere llamativas formas de fomentar la lectura por competencias. Para ello se requiere de jóvenes expertos en participar en este tipo torneos, que puedan diseñar actividades que representen desafíos a los participantes. Los jóvenes que padecen de trastorno del juego cumplen con este requisito y serán los que lideren este proyecto acompañados de un docente guía. Para la ejecución del proyecto se plantea un tiempo estimado de 5 semanas.

- **Fase 1: Diagnóstico y análisis de la situación**, con apoyo del Departamento de Consejería estudiantil y el docente guía del proyecto, se procede a aplicar la encuesta basada en el DSM-V que sirve para el diagnóstico de trastorno del juego y la otra que es el cuestionario GASA que sirve para medir el grado de adicción.
- **Fase 2: Presentación de la propuesta y elección de tácticas**, con los estudiantes seleccionados se ejecuta una reunión de socialización de la propuesta innovadora y el intercambio de ideas en grupos de las

mecánicas y dinámicas a aplicarse en el proyecto.

- **Fase 3: Desarrollo de la propuesta**, con la información recopilada y los materiales necesarios se procede a ejecutar el proyecto, aplicando cada una de las estrategias pedagógicas.
- **Fase 4: Seguimiento y evaluación**, es un proceso de reflexión y análisis entre los estudiantes y el docente guía, siempre considerando que la iniciativa cumpla con los objetivos planteados. Es una valoración cualitativa de cada proceso o estrategia, que permite al docente implementar oportunidades de mejora constante.

		1er. Mes				2do. Mes
ACTIVIDADES /SEMANA		1	2	3	4	1
1	Análisis de la situación	X	X			
2	Presentación de la propuesta y elección de tácticas			X		
3	Desarrollo de la propuesta				X	X
4	Seguimiento y Evaluación		X	X	X	X

5. Desarrollo del Manual de Estrategias Pedagógicas

FASE: 1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN

5.1 Estrategia pedagógica: Tutoría entre pares

Técnica: Diagnóstico

Tema: Aplicación de los formularios DSM-V y GASA

Participantes: Docente guía y personal del DECE, estudiantes de primer año de bachillerato

Objetivo: recoger información, analizar, interpretar y valorar los datos obtenidos para tomar decisiones educativas respecto al grupo de estudiantes.

Materiales: fichas, esferos, sillas, escritorio, computador, internet

DESARROLLO

Preparación:

Con la ayuda del Departamento de Conserjería Estudiantil (DECE) y el docente guía del proyecto, se digitaliza la encuesta basada en el DSM-V que sirve para diagnosticar el desorden del juego en los jóvenes y el cuestionario GASA que sirve para medir el grado de adicción ver el Anexo. Se determinan dos días diferentes en los cuales se pueden aplicar las encuestas por separado, para que no interfieran con las labores académicas de la institución.

Aplicación y presentación de resultados:

Luego de la aplicación de los cuestionarios mediante las redes sociales wasap o Facebook, se analiza e interpreta la información siguiendo los criterios de la Organización Mundial para la Salud OMS del año 2019. Se selecciona el grupo de estudiantes que conforman ahora la muestra. Se recomienda la obtención de la autorización de los representantes legales de los estudiantes elegidos, en conformidad con la normativa legal vigente. Para la presentación de datos se sugiere que la digitalización de las encuestas sea en un formulario digital que ofrezca la tabulación y su representación gráfica automática en alguna hoja electrónica.

Anexos: Encuesta y Cuestionario

1. Adaptación y digitalización de la Encuesta DSM-V

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5-xZ2LZs66BmZnIm-7sl-J1NSMQKeIOqFuAoVU9NgxSvalQ/viewform>

2. Adaptación y digitalización del Cuestionario GASA

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfinX0xTpCOY1Q8YKQptpKbgehFABIB9em4hiVlrXCMunQFZg/viewform>

5.2. Estrategia pedagógica: COACHING

Técnica: Foro

Tema: Estrategias terapéuticas utilizadas por neurólogos dirigidas a la atención de pacientes con trastorno del juego.

Ponente: Doctor del hospital especializado en neurología.

Participantes: Representantes legales de la estudiante, docentes y autoridades de la institución personal del DECE.

Objetivos:

- Ofrecer un espacio de encuentro y diálogo de saberes entre un especialista académico en la temática del trastorno del juego y por el otro lado docentes, psicólogos y directivos que conforman la unidad educativa.
- Generar acciones y mecanismos de alerta, prevención y detección precoz del trastorno del juego que pudiese estar afectando a la estudiante.
- Estimular la creatividad de los miembros de la comunidad educativa, para realizar estrategias innovadoras en la búsqueda constante de la calidad educativa.

Recursos: Sala de reuniones de la institución.

DESARROLLO

Preparación:

Con la ayuda del Departamento de Conserjería estudiantil, docente guía del proyecto y autoridades de la institución, se coordina la realización de un foro, que tenga como ponente un experto en la temática y dirigido a: padres de familia, docentes y estudiantes de primer año de bachillerato.

Aplicación y presentación de resultados:

FORO: “ESTRATEGIAS TERAPÉUTICAS DIRIGIDAS AL TRASTORNO DEL JUEGO”

8:00 a 8:15 Registro de asistentes

8:15 a 8:20 Bienvenida por parte del Rector de la Unidad Educativa

8:20 a 09:00 Conferencia

“Neuropsicología del trastorno del juego”

Dr.....del Hospital de la ciudad

09:00 a 09:20 Sesión de preguntas y respuestas

09:30 a 09:25 Clausura y agradecimiento por parte del personal del DECE

Duración: aproximadamente 1 hora con 25 minutos

FASE 2: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA Y ELECCIÓN DE TÁCTICAS

5.3. Estrategia pedagógica: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS ABP

Técnica: Trabajo cooperativo

Tema: Presentación de la propuesta y Logística

Participantes: Estudiantes con trastorno del juego, Consejo Estudiantil, docentes del Área de Lengua y Literatura.

Objetivos:

- Proponer ambientes creativos de aprendizaje a los estudiantes que padecen trastorno del juego.
- Desarrollar habilidades sociales y de comunicación con otros estudiantes.

DESARROLLO

Momento 1:

Invitar a los miembros del Consejo Estudiantil y docentes del Área de Lengua y Literatura a participar en el proyecto como patrocinadores. Solicitar algunos premios, acordes a la temática como por ejemplo entradas al teatro, cine o libros.

Momento 2: Evento de presentación del proyecto a la comunidad educativa a los estudiantes que dirigen y coordinan la propuesta. Participan el docente guía, personal del Departamento de Consejería Estudiantil y el grupo de jóvenes elegidos.

Momento 3:

Formar grupos de 4 miembros, explicar y sortear los temas logísticos (material bibliográfico, publicidad, atención y soporte semanal a los estudiantes) necesarios para el desarrollo del proyecto, lluvia de ideas para conseguir el objetivo de cada grupo, completar la bitácora de trabajo, valorando sus compromisos con la propuesta.

Anexo: Bitácora de trabajo

Nombre de la institución educativa:			
Apellidos del Estudiante:		Bitácora	N°:
			Fecha :
Nombres del Estudiante:		Curso y paralelo:	
Nombre del docente guía:			
Información General			
Fase:			
Temas:			
Lugar en donde se realiza la actividad:			
Desarrollo de las actividades			
Reflexiones de la actividad			

¿Cómo se desarrolló la actividad?	
¿Qué aprendiste con los temas tratados?	
¿Cómo te sentiste revisando los temas o realizando las actividades programadas?	
¿Qué podrías haber hecho mejor?	
Conclusiones, recomendaciones, observaciones	
<p>_____</p> <p>Firma del estudiante</p>	
<p>_____</p> <p>Firma del docente guía</p>	
<p>Nota: El estudiante conservará las bitácoras e irá incorporándolas en el portafolio del proyecto.</p>	

5.4. Estrategia pedagógica: GAMIFICACIÓN

Técnica: Trabajo grupal

Tema: Dinámicas y Mecánicas de los juegos en línea aplicadas en el proyecto

Participantes: Grupo de estudiantes con desorden del juego y docente guía

Objetivos:

- Motivar la participación de los jóvenes en proyectos, para eliminar posibles obstáculos en la inclusión de los mismos.
- Aprovecha las destrezas digitales de los estudiantes en el diseño de tácticas para asegurar la empatía del proyecto con todos los estudiantes.

DESARROLLO

Preparación:

Con el apoyo de los estudiantes y su experticia en los juegos en línea, los mismos que gracias a su carácter lúdico permiten la absorción de conocimientos de una manera divertida a través de diferentes técnicas mecánicas como: acumulación

de puntos, escalada de niveles, obtención de premios, regalos, clasificaciones, desafíos, misiones o retos. También técnicas dinámicas como, recompensa, logro, estatus, logro o competición. Se diseñan tácticas y estrategias para alcanzar que el proyecto capte la atención de los estudiantes y logre que el estudiante lea el libro que intercambie.

En grupos de 4 miembros se procede a una tormenta de ideas analizando cuales son las mejores mecánicas y dinámicas que se pueden usar en el proyecto.

Aplicación y presentación de resultados:

Técnicas dinámicas que se pueden aplicar en el proyecto:

- Declarar que la propuesta es una competición de lectura.
- Los premios de esta competencia son apadrinados por el Consejo Estudiantil y el Área de Lengua y Literatura.
- La participación en el reto de lectura es voluntaria y abierta a todos los estudiantes de la institución

Técnicas mecánicas necesarias para la propuesta:

- Se categorizará los libros en niveles, basándose por un número determinado de estrellas previamente asignados, los estudiantes son libres de escoger el libro que desean intercambiar y leer.
- El participante necesita registrarse y para que el número de estrellas sea acreditado en su cuenta personal, necesita contestar y aprobar un cuestionario de 5 preguntas.
- Para mostrar el estatus lector, se mantendrá en una parte visible de la institución una lista con los 10 estudiantes participantes mejor puntuados en competencia.
- Se entregarán pequeñas recompensas periódicas a participantes nuevos o al lector más rápido. Como por ejemplo separadores de libros, emoticones, pegatinas diseñadas con temas de textos literarios.
- Se plantearán nuevos retos como la foto más imaginativa de un estudiante leyendo.

Anexos:

Ejemplos de categorías literarias



Ejemplos de diseños de separadores de hojas.



FASE 3: DESARROLLO DE LA PROPUESTA INNOVADORA

5.5. Estrategia pedagógica: TRABAJO COLABORATIVO

Técnica: Tutoría entre iguales

Tema: Implementación del proyecto

Participantes: Estudiantes con trastorno del juego, Consejo Estudiantil, docentes del Área de Lengua y Literatura, docente guía del proyecto, Autoridades.

Objetivos:

- Proponer ambientes creativos de aprendizaje a los estudiantes que padecen trastorno del juego.
- Ofrecer a los estudiantes de la institución una herramienta de lectura, activa, dinámica e innovadora.

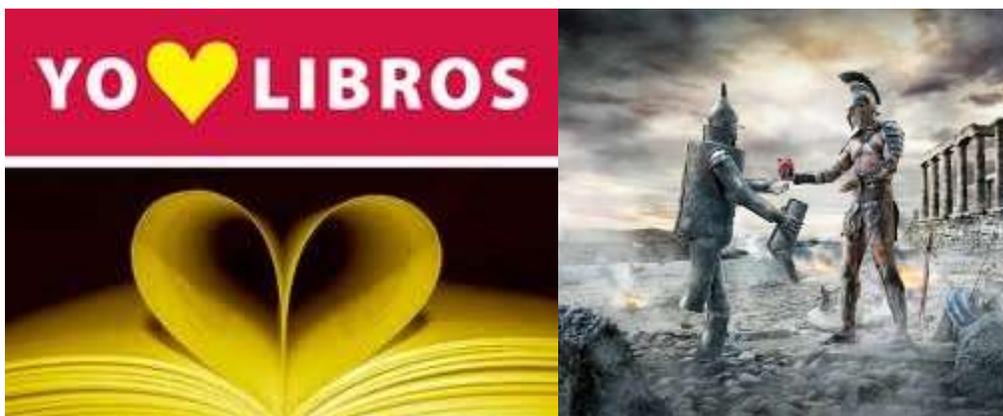
DESARROLLO

Momento 1:

El grupo de estudiantes encargados de la logística del evento prepara todo el material: libros, mesas, sillas, coloca la publicidad. El grupo encargado del intercambio de libros se dispone para la difusión de las dinámicas y mecánicas que conforman este proyecto.

Momento 2: Las autoridades invitadas inauguran el evento con la presencia de todos los estudiantes. Se realiza el primer intercambio de libros y los registros de los participantes en el gran reto de la lectura “Yo amo los libros”.

Anexos: Infografía publicitaria del Proyecto



FASE 4: SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

5.6. Estrategia pedagógica: TUTORÍA ENTRE PARES

Técnica: Coevaluación y Autoevaluación

Tema: Evaluación e Informe Final

Participantes: Estudiantes con trastorno del juego y docente guía del proyecto

Objetivos:

- Propiciar una estructura de apoyo y seguimiento al trabajo colaborativo, que permita identificar deficiencias y logros alcanzados en la búsqueda oportuna de soluciones.
- Sintetizar en un documento una valoración cualitativa del proyecto ejecutado, representando el procedimiento de análisis del aprendizaje.

DESARROLLO

Aplicación y presentación de resultados:

La evaluación es un acto sistémico y continuo en el proyecto, implica la valoración constante de manera cualitativa de la adquisición de destrezas o habilidades en función de los objetivos de la propuesta. Por ello es necesario un portafolio que recoja las actividades, bitácoras de trabajo y evaluación entre pares.

Es importante la elaboración de un informe de resultados, fruto del análisis de un portafolio de evidencias y la reflexión crítica del docente sobre su trabajo realizado, como una oportunidad de mejora para el desarrollo de próximas iniciativas.

Anexo: Ficha de Coevaluación y autoevaluación



Lea cada uno de los enunciados propuestos y luego marque con una X su respuesta.

ENUNCIADOS	COMPAÑEROS					
	1	2	3	4	5	YO
Está dispuesto a ayudar a sus compañeros	<input type="radio"/>					
Es respetuoso con sus compañeros	<input type="radio"/>					
Realiza los trabajos que el equipo le asigna	<input type="radio"/>					
Trae sus materiales cuando trabajamos en equipo	<input type="radio"/>					
Participa en las actividades	<input type="radio"/>					

Nombre y Firma del estudiante

Firma del docente guía

6. Conclusiones:

- Para una inclusión de jóvenes con trastorno del juego en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje, resulta indispensable el apoyo de una Manual de Estrategias que pueda facilitar un crecimiento integral, involucrando no solamente a los docentes si no, también los padres de familia como parte importante de una metodología inclusiva.
- Sensibilizar y comprender el desorden del juego como un trastorno, permite la formación de las personas de su entorno para ofrecer apoyos oportunos en la inclusión, además la sensibilización facilita el acceso la eliminación de barreras.

- Una correcta orientación hacia lo inclusivo en las unidades educativas, fortalece la aplicación de estrategias de aprendizaje hacia una metodología equitativa orientada a los adolescentes afectados por el desorden del juego.
- La metodología de acción social y el uso de diferentes estrategias de apoyo inclusivo. resultan factibles durante el proceso de comunicación entre docentes -alumnos y también en docentes – padres de familias para la correcta socialización de las necesidades que se pueden presentar en los estudiantes, así como también ofrecer alternativas de solución guiada hacia la inclusión.

7. Recomendaciones:

- Utilizar el presente manual de estrategias como un recurso educativo, optimiza el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje por su pertinencia al permitir la inclusión, la autonomía e independencia cognoscitiva de los estudiantes con trastorno del juego.
- Implementar esta guía en la unidad educativa, en función de orientación y diálogo, porque fomenta la capacidad de estudio sistemático y organización, promueve el trabajo en equipo, anima a comunicarse con el profesor-tutor y ofrece sugerencias para el aprendizaje independiente.
- Retroalimentar al estudiante al finalizar cada estrategia, a fin de provocar una reflexión sobre su propio aprendizaje, así como también a los demás participantes. En opinión del autor, la función importante este trabajo está dado por su influencia en la inclusión y en la educación de valores.



UNAE

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Carlos Julio Rosero Poma, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea al proceso de enseñanza aprendizaje en jóvenes de 14 a 16 años", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Loja, 16 de julio del 2021



Carlos Julio Rosero Poma

C.I: 1103009583



Cláusula de Propiedad Intelectual

Carlos Julio Rosero Poma, autor del trabajo de titulación "Inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea al proceso de enseñanza aprendizaje en jóvenes de 14 a 16 años", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Loja, 16 de julio del 2021


Carlos Julio Rosero Poma
C.I: 1103009583



UNA E

Certificación del Tutor

Yo, Oscar Antonio Martínez Molina, tutor del trabajo de titulación denominado "Inclusión de grupos vulnerables generados por los juegos en línea al proceso de enseñanza aprendizaje en jóvenes de 14 a 16 años", perteneciente al estudiante: Carlos Julio Rosero Poma con C.I. 1103009583. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 8 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 16 de julio del 2021.



Firmado digitalmente por:
OSCAR ANTONIO
MARTINEZ MOLINA

PhD. Oscar Antonio Martínez Molina

C.I: 0151466588