



Universidad
Inca Garcilaso de la Vega

FACULTAD DE PSICOLOGÍA Y TRABAJO SOCIAL

Herramientas de Intervención Psicológica para niños de educación primaria

para el uso adecuado de la tecnología, año 2023

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el título profesional de Psicología

AUTOR

Bachiller Manco Gamboa, Karla Claudet

ASESOR

Mag. Marín Escalante, Ana Salinova
(<https://orcid.org/0009-0003-6949-5144>)

Lima - Perú

Herramientas de Intervención Psicológica para niños de educación primaria para el uso adecuado de la tecnología, año 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

%

FUENTES DE INTERNET

%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	3%
2	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	1%
3	Submitted to Submitted on 1689217170383 Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad de Córdoba Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Universidad Tecnologica del Peru Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	< 1%
7	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	< 1%

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mis padres Jorge y Vilma, por estar de manera incondicional durante todo el proceso de mi carrera profesional y siempre apoyarme en todo. A su vez a mi hijo Ryan, porque siendo tan pequeño, supo comprender esta etapa en mi vida.



AGRADECIMIENTO

A Dios por permitir concluir una meta más en mi vida. A mi familia por todo el apoyo brindado en los momentos más importantes y por ser parte del presente proyecto.

A mi esposo Joel e hijos Ryan y Henry por ser mi soporte y ser mi motivación en cada meta que me proponga.

Agradezco a la institución donde trabajo por la colaboración en la investigación. Y a mi docente, la Mg. Ana Marín por compartir su enseñanza y el acompañamiento brindado durante este proceso.



RESUMEN

El presente trabajo sobre Suficiencia profesional para obtener el grado de Licenciatura en la carrera de psicología, tuvo como objetivo la implementación de un programa de intervención basado en mi experiencia profesional en el departamento psicopedagógico de una institución educativa privada, cuyo propósito fue sensibilizar a los padres de familia y lograr una disminución del uso de videojuegos y mejorar el rendimiento escolar en los niños de primaria. Con el diagnóstico preliminar se pudo reconocer la falta de acompañamiento, los horarios sin límites, así como un inadecuado seguimiento parental de los menores en relación a los videojuegos, y cómo esto influyó en su rendimiento escolar.

El estudio se basó en una metodología cualitativa descriptiva, transversal con el diseño del modelo de Congruencia de Nadler y Thusman, lo cual resultó beneficioso para el programa debido a que se analizó y evaluó la eficacia de la institución.

El programa de intervención, que tiene como nombre “Psicogamer: nos divertimos de manera saludable”, tuvo como muestra a 67 escolares del primer, segundo y tercer grado del nivel primaria.

Finalmente, a partir del trabajo de investigación se logró mejorar el rendimiento escolar y conducta de los menores, a través de talleres psicoeducativos con los padres de familia, estudiantes y apoyo de los docentes. Los registros de notas reportaron un 37% de bajo rendimiento escolar en el primer bimestre; al aplicar el programa se evidenció que disminuyó significativamente, alcanzando un 11% en el cuarto bimestre.

Palabras claves:

Rendimiento escolar, videojuegos, departamento psicopedagógico, programa de intervención, talleres psicoeducativos.

ABSTRACT

The present work on Professional Sufficiency to obtain the degree of Bachelor's in psychology, had as its objective of this work was the implementation of an intervention program based on my professional experience in the psychopedagogical department of a private educational institution, whose purpose was to sensitize parents and achieve a decrease in the use of video games and improve school performance school in children primary. With the preliminary diagnosis, it was possible to recognize the lack of accompaniment, the hours without limits, as well as an inadequate parental monitoring of minors in relation to video games, and how this influenced their school performance.

The study was based on a qualitative, descriptive, cross-sectional methodology with the design of the Nadler and Tushman Congruence model, which was beneficial for the program because the effectiveness of the institution was analyzed and evaluated.

The intervention program, which is called "Psychogamer: we have fun in a healthy way", sampled 67 schoolchildren from the first, second and third grades of the primary level.

Finally, based on the research work, it was possible to improve the school performance and behavior of the minors, through psychoeducational workshops with parents, students and support from teachers. The grade records reported a 37% of poor school performance in the first two months, when applying the program, it was evident that the figure decreased significantly, reaching 11% in the fourth two months.

Keywords:

School performance, video games, psychopedagogical department, intervention program, psychoeducational workshops.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.1 Marco Histórico	10
1.2 Bases Teóricas	12
1.3 Marco Legal.....	14
1.4 Antecedentes Del Estudio.....	14
1.5 Marco Conceptual.....	16
CAPÍTULO II: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
2.1. Descripción de la realidad problemática.....	16
2.2. Formulación del problema general y específicos.....	19
2.2.1. Problema General	19
2.2.2. Problema Específico	19
2.3 Objetivo general y específico.....	20
2.3.1. Objetivo General.....	20
2.3.2. Objetivo específico	20
CAPÍTULO III: JUSTIFICACION Y DELIMITACION DE LA INVESTIGACIÓN .	20
3.1. Justificación e importancia del estudio.....	20
3.2. Delimitación del estudio	21
CAPÍTULO IV: FORMULACIÓN DEL DISEÑO	22
4.1 Descripción del diseño.....	22
CAPÍTULO V: PRUEBA DE DISEÑO.....	27
5.1 Aplicación de la Propuesta de Solución	27

5.2 Estructura del Programa de Intervención.....	29
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES.....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	45
ANEXOS	



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Organigrama general de la institución.....	11
Figura 2: Modelo de congruencia de Nadler y Tushman	24
Figura 3:Entrevista psicopedagógica al docente.....	30
Figura 4: Lista de chequeo conductual.....	32
Figura 5: Ficha de compromiso para los padres de familia	34
Figura 6: Sesiones psicoeducativos con los padres de familia, 2023.....	36
Figura 7: Evidencia de la actividad recreative en familia	36
Figura 8: Sesiones psicoeducativa para estudiantes.....	38
Figura 9: Cronograma de actividades 2023	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla I: Factores que intervienen en los cambios por los videojuegos.....	18
Tabla II: Tiempo dedicado a la tecnología	19
Tabla III: Gráfico comparativo del reporte de notas bimestrales.....	39

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de Suficiencia Profesional, describe mis actividades profesionales en un centro educativo privado en el distrito de Villa el Salvador, que he realizado al egresar de la carrera de psicología en la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Desempeñé mis actividades en el área del departamento psicopedagógico en el sector educativo. Durante el periodo escolar se percibe la problemática sobre el uso no regulado de la tecnología, con mayor énfasis en los videojuegos y cómo influye en su rendimiento escolar de los estudiantes. El objetivo del presente trabajo, es describir las herramientas psicológicas para mejorar el rendimiento escolar y colaborar con sus padres en el acompañamiento del buen uso de la tecnología; para tal fin; se diseña un programa de intervención para el uso del tiempo en los videojuegos de los estudiantes, y talleres de prevención para los padres de familia y docentes del centro educativo.

En el capítulo 1, se presentan aspectos generales del centro educativo, su origen y organización, política de la empresa, las bases teóricas, marco conceptual y antecedentes de investigación.

En el capítulo 2, se detalla la realidad problemática, el planteamiento del problema general y específico y a su vez, los objetivos generales y específicos.

En el capítulo 3, se presenta la justificación e importancia, también la delimitación de la investigación con el objetivo.

En el capítulo 4, se describe el diseño de la investigación y la metodología.

En el capítulo 5, se presenta el programa de intervención, donde se mostrará los resultados obtenidos.

Al finalizar se detalla las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 MARCO HISTÓRICO

1.1.1 Descripción de la empresa

Centro Educativo surgió a finales de los años 70, iniciaron sus actividades en una infraestructura pequeña; a lo largo del tiempo con la gestión de una inversión han logrado consolidar atender las necesidades educativas en los niveles inicial, primaria y secundaria.

En 1982 se fundó el colegio particular, que brinda su servicio al sector educativo de manera presencial en el distrito de Villa el Salvador.

1.1.2 Descripción de servicio

La institución educativa particular brinda servicio educativo de calidad a niños de nivel inicial hasta nivel secundaria, desde hace 41 años en la ciudad de Lima, provincia de Lima.

Estructura organizacional

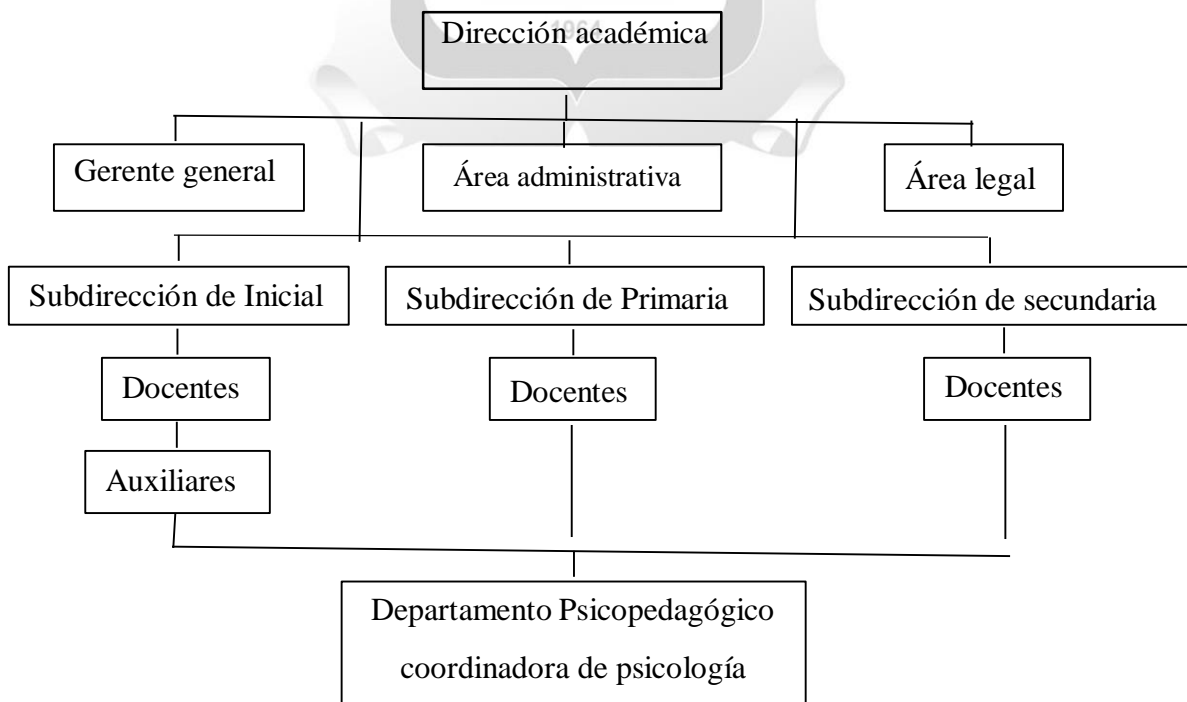


Figura 1: Organigrama general de la institución

Fuente: Elaboración propia

Empresa del sector educativo

1.1.3 Ubicación geográfica y contexto socioeconómico

El centro educativo se encuentra ubicado en el distrito de Villa el salvador, Departamento Lima, Provincia de Lima.

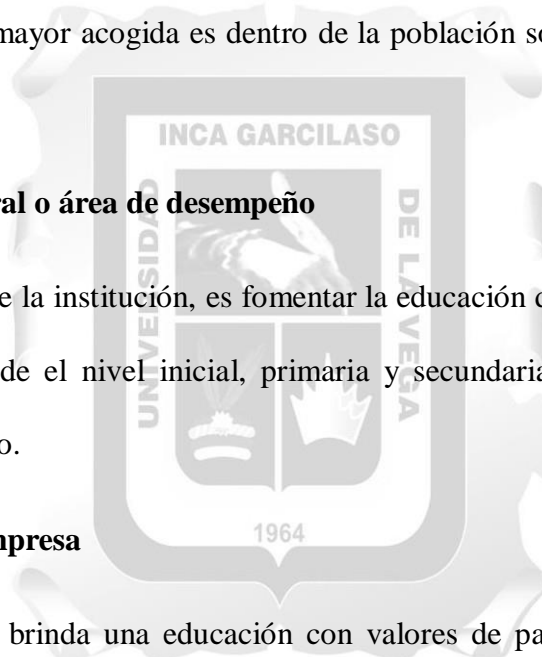
La Institución Educativa ofrece servicios a los niveles socioeconómicos baja, media y alta. Sin embargo, la mayor acogida es dentro de la población socioeconómica media y alta.

1.1.4 Actividad general o área de desempeño

La actividad general de la institución, es fomentar la educación del sector particular a la población infantil desde el nivel inicial, primaria y secundaria, con plana docente y personal administrativo.

1.1.5 Política de la empresa

Centro educativo que brinda una educación con valores de paz, solidaridad, justicia, respeto de normas de convivencia: que favorece la conciencia moral individual y hace posible una sociedad basada en el ejercicio permanente de la responsabilidad ciudadana. A su vez, pone énfasis en la puntualidad, este principio forma las bases sólidas de los alumnos para una vida disciplinada.



1.2 BASES TEÓRICAS

1.2.1 Herramientas psicológicas

(Gregory 2012 citado por Pereyra 2022), define que las herramientas psicológicas son métodos regularizados para describir el comportamiento y evidenciarlos a través de puntajes y clasificarlos. Cabe resaltar que las herramientas que el psicólogo especialista utiliza, es con el fin de que pueda predecir la conducta de la persona para un abordaje oportuno.

Dentro de la institución se presenta ciertas herramientas para poder evidenciar el comportamiento de cada estudiante en el aula, tales herramientas son como; la observación constante en el aula de clases, es decir, no solo se observa al alumno, sino también a los docentes. Se realiza entrevistas psicopedagógicas y orientaciones a los alumnos, padres de familia y docentes. No obstante, es preciso mencionar que los limitantes a estas herramientas, es el factor tiempo, ya que no puede haber pérdidas de clases de los alumnos o distracciones, o las inasistencias de los padres en las citas convocadas.

1.2.2 Intervención psicológica

Villagran (2019), refiere que son técnicas y estrategias que usan los especialistas con las personas que necesitan desenvolverse en las distintas áreas que experimentan, con el fin de poder brindar soluciones o mejoras en el comportamiento y propicien una sana convivencia.

En la institución educativa se establecen intervenciones psicológicas para el adecuado desarrollo del estudiante, tales intervenciones son como la observación dentro del aula, los talleres psicológicos que se dan a los estudiantes y padres de familia. Sin embargo, en

este último que están involucrados los padres de familia, se evidencia la falta de interés de las actividades académicas.

1.2.3 Rendimiento académico

(Garbanzo, 2007 citado por Inuma, 2019), menciona que el rendimiento académico se basa por un grupo de componentes que influyen en el aprendizaje del alumno y debido a este tiene un logro que se evidencian mediante las notas o por el logro profesional, los componentes pueden depender de la motivación interna del estudiante o de motivaciones externas.

Dentro del sistema educativo, se puede observar a alumnos que muestran bajo rendimiento académico por diferentes factores, como, por ejemplo; la falta de apoyo o acompañamiento escolar de los padres hacia sus hijos, estudiantes expuestos a los videojuegos durante tiempos prolongados, problemas de aprendizaje que no son detectadas oportunamente, dificultades emocionales o familiares que también se ven reflejado en su desenvolvimiento académico, entre otros.

1.2.4 Departamento psicopedagógico

Navarro (2020), refiere que su función principal es el acompañamiento del estudiante en las diversas áreas de su desarrollo, a su vez, interviene en los aspectos psicológicos que influyen la motivación del estudio y los procesos de aprendizaje del estudiante.

En la institución el Departamento Psicopedagógico desarrolla un trabajo integral con los estudiantes, donde se contemplan acciones de prevención e intervención dirigido a la comunidad educativa, las actividades generales que se realizan son; la observación de conducta dentro de las aulas, orientaciones a los estudiantes, familiar y seguimiento de casos.

1.3 MARCO LEGAL

De acuerdo a lo mencionado en la presente investigación, es importante mencionar la normativa que existe en relación a la investigación presentada, por tanto, se citará la referencia del marco legal del Ministerio de Educación del Perú establecido.

La Ley N° 31902, artículo 3 se menciona que cada centro educativo, tiene la necesidad de incorporar a un profesional de la psicología, con el fin de mantener la prevención y tratamiento de los diferentes casos que se puedan dar en la etapa escolar. El profesional deberá de realizar la función de orientar a los estudiantes de manera individual y grupal.

1.4 ANTECEDENTES DEL ESTUDIO

1.4.1 Antecedentes Nacionales

Gómez (2020) en su tesis “Preferencia por los videojuegos on-line y el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, año 2018”. En la Universidad Privada de Tacna.

El objetivo fue establecer la relación existente entre la preferencia por los videojuegos y el rendimiento académico en los estudiantes del centro. Esta investigación tuvo como diseño casual explicativa. Para la recolección de información se aplicó encuestas para el grado de preferencia de los videojuegos y se usó registro de evaluación para el rendimiento académico. Para esta investigación participó 249 estudiantes del centro de distintas carreras. Finalmente, en los resultados se concluye que la preferencia de los videojuegos no afecta el rendimiento académico, ya que los puntajes obtenidos en las evaluaciones tienen como promedio regular.

Moreno (2022), en su tesis “Intervención psicológica en un estudiante de riesgo académico de una universidad nacional de Lima”. En la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

El objetivo de la investigación es realizar una intervención psicológica con un estudiante universitario que presenta un riesgo académico, con el fin de reducir el nivel de ansiedad en el universitario. Por ello se realizaron seis pruebas psicológicas, a su vez se realizaron técnicas de relajación y respiración y reestructuración cognitiva. Como resultado se obtuvo la reducción del nivel de ansiedad del estudiante de 60% a 30%.

1.4.2 Antecedentes internacionales

Catota (2019), en su tesis “Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del cantón Latacunga provincia Cotopaxi” Ecuador.

El objetivo del estudio fue sustentar si los videojuegos dañan el rendimiento académico en los estudiantes. La metodología que se utilizó fue un enfoque cualitativo y cuantitativo, a una población de 60 estudiantes, 60 padres de familia y 12 profesores. Como resultado se obtuvo que los videojuegos afectan el rendimiento académico, ya que también se pudo evidenciar que la falta de un acompañamiento familiar, su nivel social o económico puede llevar al estudiante a interactuar y escudarse con los videojuegos sin control, ni monitoreo alguno, desaprovechando los tiempos que se puedan dar mayor productividad académica.

Peralta (2021), en su tesis “Intervención psicológica para la retención de estudiantes en la Institución educativa Escuela Empresarial de Educación en Medellín” Colombia.

El objetivo fue implementar y ejecutar planes para reducir la deserción de los estudiantes a la escuela. El diseño que se utilizó para el programa fue el enfoque de la psicología educativa, utilizando el Modelo Clínico, Modelo de consejería y Modelo de programa, con el fin de apoyar a los estudiantes que presentan dificultades para la permanencia en el colegio. Los resultados obtenidos fueron favorables, es por ello que se les recomendó seguir el Modelo clínico, ya que con este modelo disminuyó el retiro de los estudiantes.

1.5 MARCO CONCEPTUAL

Glosario de términos

1.5.1 Modificación de conducta: Ochoa (2020), sostiene que son técnicas y estrategias que encaminan a un adecuado comportamiento, con el fin de poder abordar las distintas dificultades que se evidencian en el desarrollo del infante.

1.5.2 Videojuegos: Lambert. (2023), hace mención que los videojuegos son un medio de comunicación, donde se transmiten ideas, mensajes, etc. de distintas partes del mundo, de diferentes culturas, costumbres y géneros.

1.5.3 Talleres Psicológicos: Manco (2023), considera que son espacios donde los estudiantes pueden participar e interactuar entre sí y lograr reflexionar sobre temas de importancia y que tienen beneficios para su vida diaria.

1.5.4 Escuela de Padres: Manco (2023), menciona que las escuelas de familia son espacios donde los padres o apoderados de un menor, participan con el fin de obtener información adecuada sobre la crianza positiva en sus hijos o diversos temas del ámbito familiar.

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Descripción de la realidad problemática

En el presente trabajo se dará a conocer acerca de una institución privada, que brinda sus servicios educativos a los niños de nivel inicial, primaria y secundaria.

El mencionado colegio se encuentra ubicado en el distrito de Villa el Salvador, con una infraestructura amplia, con salones ambientados, con iluminación natural,

ya que cuentan con ventanas amplias y con carpetas unipersonales y bipersonales, tienen establecido un salón de audiovisuales que son utilizadas para las clases de inglés y charlas o reuniones con padres de familia, a su vez, los alumnos realizan sus clases de computación en una sala con computadoras personal para cada estudiante, finalmente cuenta con dos losas deportivas para sus clases de educación física y recesos. Cuenta con un aproximado de 230 alumnos, de los niveles de inicial, primaria y secundaria.

El colegio cuenta con 2 sedes en Lima Sur, y está conformada por un personal calificado en las diversas áreas, tales como; área de gerencia, área administrativa, dirección académica, subdirectorías de cada nivel, coordinadoras por nivel, maestros y psicólogos.

Durante el periodo escolar 2023, se puede evidenciar que los alumnos del nivel primaria, muestran dificultades en su comportamiento, debido a la demanda de tecnología que tienen en casa, ya sea por los videojuegos o programas en línea que observan. Así mismo, el tiempo expuesto a dichos videojuegos y sin un acompañamiento adecuado de una persona adulta.

Considerando lo mencionado, se puede mencionar que los estudiantes logran interactuar entre sus pares, replicando los videojuegos que observan, las cuales, en su mayoría son de categoría de terror, peleas y guerra. Durante las clases, también se puede evidenciar que se distraen constantemente por conversar o realizar gestos de los juegos que interactúan con frecuencia. Es por ello que se realizan dentro del horario escolar talleres psicológicos con los alumnos, charlas con los padres de familia y orientaciones a los maestros. A su vez, el departamento psicopedagógico mantiene contacto constante con cada profesor, para poder abordar las dificultades oportunamente.

El departamento psicopedagógico del centro educativo, brinda servicios a los padres de familia durante todo el periodo escolar sin ningún costo adicional, sin embargo, se muestra la poca importancia que los padres tienen al servicio, ya que encontramos poca demanda de asistencia a las reuniones, escuelas de familia o charlas que se brinda.

A continuación, describiremos los factores observados en los estudiantes debido a los videojuegos que socializan en sus hogares.

Tabla I: Factores que intervienen en los cambios por los videojuegos

Consecuencias	Porcentajes
Disminuida atención para los trabajos en el aula	30%
Repiten palabras o frases de los videojuegos	10%
Baja energía a las actividades escolares (se duermen en clases)	10%
Replican la conducta impulsiva con sus pares de los videojuegos	13%
Bajo rendimiento escolar	37%
Total	100%

Nota: Centro educativo privado, departamento psicopedagógico 2023

Fuente: Elaboración propia

Según las cifras, el mayor porcentaje de cambios en los estudiantes por los videojuegos fue la disminuida atención para los trabajos en el aula (30%), seguido de bajo rendimiento escolar (37%). Este primer factor se validó con la observación de conducta en el aula y una lista de chequeo conductual. Y el segundo factor se contrastó con su reporte académico de cada bimestre.

Tabla II: Tiempo dedicado a la tecnología

Tiempo en horas	Porcentajes
1 hora	10%
2 horas	20%
3 horas	50%
4 horas	10%
5 horas a más	10%
Total	100%

Nota: Centro educativo privado, departamento psicopedagógico 2023

Fuente: Elaboración propia

Según las cifras indican que las horas expuestas con los dispositivos en los estudiantes tienen un porcentaje alto en el rango de 3 horas (50%), seguido de 2 horas (20%), estos porcentajes se validó a través de una encuesta realizada a los estudiantes en una de las sesiones de los talleres psicológicos en el aula.

2.2. Formulación del problema general y específicos

2.2.1. Problema General

¿Cuál es el diseño metodológico para las herramientas de intervención psicológicas para niños de educación primaria para el uso adecuado de la tecnología?

2.2.2. Problema Específico

¿Cuál es el programa de intervención para disminuir el uso de los videojuegos y mejorar el rendimiento académico en los niños del nivel primario?

2.3 Objetivo general y específico

2.3.1. Objetivo General

Determinar cuál es el diseño metodológico las herramientas de intervención psicológicas para niños de educación primaria para el uso adecuado de la tecnología

2.3.2. Objetivo específico

Describir cuál es programa de intervención para disminuir el uso de los videojuegos y mejorar el rendimiento académico en los niños del nivel primario.



JUSTIFICACION Y DELIMITACION DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Justificación e importancia del estudio

El centro educativo privado se decida a brindar servicios educativos básica regular en los niveles inicial, primaria y secundaria, en el distrito de Villa el Salvador (Lima Sur). Dentro de sus principales funciones, es atender las necesidades académicas y socioemocionales de los estudiantes de los diferentes niveles educativos. Así mismo, cuenta con un departamento psicopedagógico que realiza sus funciones de observación de conducta, derivaciones psicológicas externas, seguimientos de las derivaciones y talleres psicológicos. El centro objeto de estudio tiene como función orientar y acompañar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje y su socialización, es por ello que se requiere de un programa

estructurado con el fin de conocer sus diversos ambientes en las que se desenvuelve cada estudiante.

El presente trabajo de investigación se justifica de acuerdo a la problemática que presentan los estudiantes del nivel primaria en el centro educativo, con el fin de estructurar acciones para el uso adecuado de la tecnología y por ende una adecuada interacción entre ellos, además de favorecer su aprendizaje. Por ello, se estructurará un programa de intervención con los estudiantes dentro de las horas académicas, donde se realizarán talleres con diversos temas sensibilizándolos sobre el uso inadecuado de videojuegos, a su vez se trabajará con los padres de familia brindándoles charlas psicoeducativas con el fin de orientar a los padres sobre un uso responsable y monitoreado de la tecnología en los niños, finalmente se realizará una capacitación con los profesores para que puedan orientar a sus padres de familia cuando realicen sus reuniones bimestrales.

3.2. Delimitación del estudio

El estudio se realizó en el 2023 en un centro educativo particular, ubicada en el distrito de Villa el Salvador, provincia de Lima. Cuenta con profesionales docentes, administrativos, gerentes y psicólogos. Los estudiantes serán los principales objetos de estudio y está constituida de niñas y niños, con rango de edad de entre los 6 a 12 años.

CAPÍTULO IV

FORMULACIÓN DEL DISEÑO

4.1 Descripción del diseño

En respuesta a la problemática identificada en el centro educativo privado, referente al compromiso que asumen los padres de familia y la institución educativa sobre el acompañamiento responsable del uso de los videojuegos en los niños y el rendimiento escolar. Cabe precisar, que se ha tomado como diseño de intervención el modelo de congruencia de Nadler y Tushman que busca alinear los distintos elementos de la institución para evaluar como estos influyen en su rendimiento escolar. A continuación, se describe los componentes del autor como base para el diseño de la institución, objeto de estudio:

1. **organizativa:** Explica cómo se organiza el centro, mencionando la división de responsabilidades y jerarquías.

La institución es un centro educativo particular mixto, cuenta con dos sedes en Lima Sur, brinda el servicio de educación básica regular en los niveles inicial, primaria y secundaria. Cuenta con la Dirección académica general, acompañado con profesionales involucrados en el aprendizaje de los estudiantes de cada nivel.

2. **La cultura institucional:** Se explica los valores, creencias y comportamientos por los miembros de la organización.

La institución educativa privada se basa en la educación brindada a sus alumnos bajo los principios de ética, responsabilidad, creatividad e innovación.

3. **Los recursos disponibles:** Implica la administración de personal, capacitación e infraestructura de la organización.

Cuenta con una infraestructura adecuada para ser una institución educativa, con aulas amplias, proyectores y carpetas unipersonales y bipersonales en cada aula, tienen un espacio amplio para los recesos y cuenta con un aula multimedia y una sala de computación, además de un espacio para el departamento psicopedagógico.

4. **Procesos de participación:**

La institución educativa cuenta con la colaboración de los directivos, docentes y profesionales que están involucrados en la enseñanza de los estudiantes, padres de familia y alumnos.

El modelo de Nadler y Tushman (1980, citado en Iregui, 2021) sustenta que el objetivo es entender la dinámica de la organización, en sus factores internos y externos. Y que todos sus elementos se alineen para un rendimiento eficaz y congruente. Por ello propone, cuatro componentes importantes:

Tarea: Son las acciones realizadas por los individuos y sus procedimientos.

Personas: Son las capacidades y habilidades de las personas que trabajan en la organización.

Estructura: Hacer referencia a las políticas y estructura de la organización.

Cultura: Refiere a las actividades no panificadas que influyen e intervienen en la organización.

Modelo De Congruencia De Nadler Y Tushman

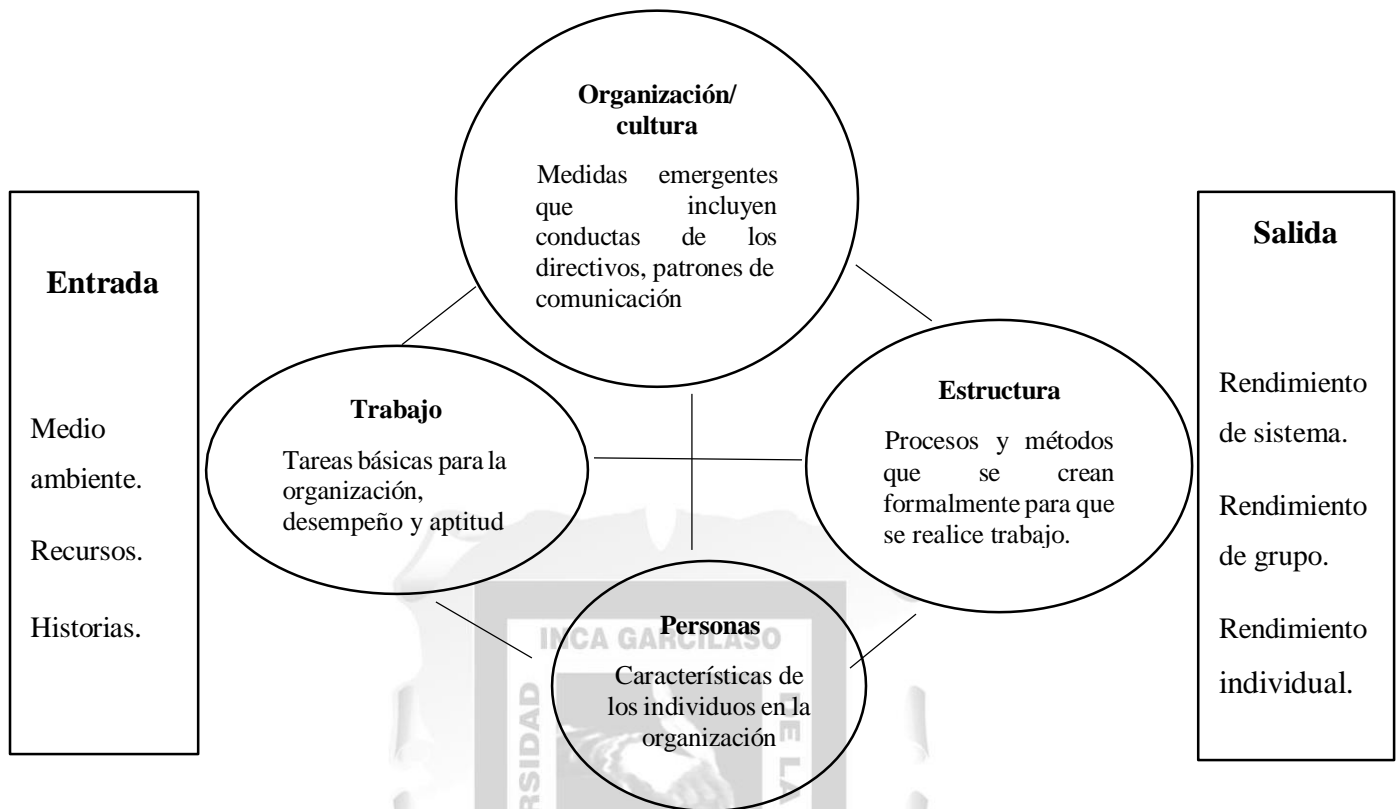


Figura 2: Modelo de congruencia de Nadler y Tushman

Fuente: Elaboración propia

En base a la problemática del estudio de investigación y bajo el enfoque de congruencia de Nadler y Tushman se presenta un programa de intervención denominado " Psicogamer: nos divertimos de manera saludable". El propósito principal de este programa es sensibilizar a los padres de familia sobre el monitoreo responsable de la tecnología (videojuegos) en sus menores hijos. Este programa se trabajará en el departamento psicopedagógico de la institución, con la colaboración de los docentes.

El "Psicogamer: nos divertimos de manera saludable" abordará las siguientes áreas claves del modelo de Nadler y Tushman:

1. **Tarea (Participación Activa)** Se fomentará la participación activa de los estudiantes, docentes y principalmente de los padres de familia, mediante charlas y talleres psicoeducativos que se realizarán dentro de la institución educativa en las horas pedagógicas.
2. **Persona (Capacitación y Desarrollo):** Se ofrecerán capacitaciones a los docentes involucrados en el aprendizaje de los estudiantes, las cuales se abordarán sobre las medidas que se debe de tomar antes la detección de la problemática. Además, las charlas y talleres que se brindarán a los padres de familia, se abordarán temas importantes como; el uso responsable de la tecnología, un adecuado acompañamiento parental con dinámicas, juegos lúdicos en casa que fortalezcan la crianza positiva.
3. **Estructura (Comunicación Efectiva):** Se establecerán canales de comunicación efectiva como infografías, recomendaciones mensuales y monitoreo del compromiso en reuniones de forma privada con cada padre de familia.
4. **Cultura (Evaluación Continua):** a través de los reportes bimestrales, contrastaremos la importancia e impacto que ha generado el programa en los padres de familia. Por ello, estos resultados bimestrales se irán ajustando para la mejoría del programa y así obtener los resultados proyectados.

Este diseño se concibe como un proceso dinámico y adaptable que busca crear un ambiente colaborativo entre la institución y los padres de familia, con el objetivo final de concientizar la importancia del adecuado acompañamiento de la tecnología en los niños. En el programa de intervención se describirá las herramientas para poder trabajar con los padres de familia y los menores en casa, tales como; actividades para que los padres puedan realizar trabajos que fomenten y fortalezca la creatividad, gimnasia cerebral y psicomotor con sus menores hijos en horarios establecidos, con el fin de reemplazar esos

espacios de los videojuegos. Y dentro del aula se realizarán juegos dirigidos acompañados de los docentes responsables del aula.

4.1.1 Metodología

La metodología utilizada en este proyecto se fundamenta en un enfoque de investigación descriptiva, cualitativa y transversal, se basó en una estructura descriptiva, que, según Guevara, G. et al., (2020) tiene como objetivo describir características y permitir establecer comportamiento del objeto de estudio, a su vez, poder compararlo con otras fuentes.

Cabe resaltar, que es un método efectivo para la recolección de datos durante un proceso de investigación, el cual es flexible y permite llegar a conocer diversos contextos. Se optó por esta metodología porque se busca describir la problemática hallada en la institución educativa.

4.1.2 Descripción de la Metodología

Investigación Descriptiva: Se utilizará para describir el plan de mejora del programa de intervención, con los docentes y padres de familia de la institución educativa.

Enfoque Cualitativo: Se aplicará para comprender mediante la observación a profundidad la experiencia de los estudiantes y padres de familia, a través de las charlas y talleres para concientizar sobre el monitoreo de los videojuegos, a su vez, las capacitaciones a los docentes sobre las medidas a tomar al detectar la problemática.

Enfoque Transversal: Además, se utilizará un enfoque transversal para recopilar datos en momentos diferentes a lo largo de un período determinado, 2023. Demostrando los cambios y evoluciones en el compromiso de los padres de familias y alumnos.

4.1.3 Técnica de recolección de datos

Para el desarrollo del plan de trabajo se basó en la utilización de técnicas, como la entrevista con los docentes, entrevista con los alumnos y padres de familia, a su vez, la

observación de los estudiantes, los reportes de notas, acta de compromiso de los padres y registro conductual que los docentes brindan al departamento psicopedagógico.

En relación con las técnicas psicológicas, mediante la entrevista y observación hemos comprobado la dinámica familiar y actividades (videojuegos), que los alumnos realizan luego de salir del centro educativo. De esta manera se evalúa la dinámica y valor familiar que los estudiantes no cuentan con horarios limitados para los juegos tecnológicos. Mediante estos procesos señalados, se ha establecido el diagnóstico el porqué del bajo rendimiento académico. La meta del Programa es sensibilizar a los padres de familia sobre la reflexión e importancia de un adecuado acompañamiento y monitoreo de los videojuegos, con la finalidad de optimizar el desarrollo integral físico y mental para la mejora del rendimiento escolar.



CAPÍTULO V

PRUEBA DE DISEÑO

5.1 Aplicación de la Propuesta de Solución

El programa de intervención, "Psicogamer: nos divertimos de manera saludable", surge debido a la dificultad evidenciada en el bajo rendimiento escolar de los menores. La falta de acompañamiento y monitoreo de los padres de familia ha sido identificada como una preocupación significativa que requiere una solución efectiva. La propuesta de solución diseñada tiene como objetivo sensibilizar y fortalecer el compromiso en conjunto de los padres, alumnos y docentes.

A continuación, se detalla la justificación del programa de intervención, los objetivos establecidos, la población y muestra específica a la que se dirige, así como la estructura del programa y el desarrollo de sus acciones planificadas.

5.1.1 Justificación del Programa de Intervención

La aplicación de este programa se desarrolla para orientar y capacitar a los docentes, padres de familia y estudiantes.

- La participación activa de los docentes, estudiantes y padres es fundamental para lograr satisfactoriamente la mejoría del rendimiento escolar de los menores.
- Los hallazgos de la investigación respaldan la necesidad de estrategias específicas para mejorar el compromiso de los padres y el monitoreo de los docentes.
- El fortalecer el compromiso de los padres y el monitoreo de los docentes, muestran una respuesta favorable en el rendimiento escolar de los menores y una adecuada comunicación con los padres y docentes.

5.1.2 Objetivos del Programa de Intervención

Objetivo General:

Sensibilizar a los padres de familia y estudiantes de la institución educativa privada, sobre el uso y acompañamiento responsable de los videojuegos y su influencia en la conducta y rendimiento escolar.

Objetivos Específicos:

- Diseñar talleres para los padres de familia y estudiantes, con el fin de brindarle toda la información correspondiente sobre las ventajas y desventajas de la tecnología (videojuegos).

- Capacitar al personal de la institución, sobre las medidas a ejecutar al evidenciar problemas de conducta y rendimiento escolar.
- Realizar entrevistas y orientaciones con los docentes, estudiante y padres de familia, con el fin de conocer la dinámica del estudiante.

5.1.3 Población y Muestra

La población de este estudio de intervención son 67 estudiantes; siendo la muestra representativa los mismos niños de primero, segundo y tercero de primaria de ambos géneros de la institución educativa privada.

5.2 Estructura del Programa de Intervención

El plan estratégico es un componente crucial en el programa de intervención, ya que tiene como objetivo sensibilizar a los padres de familia sobre el acompañamiento responsable del uso de los videojuegos debido a la evidencia de problemas de conducta y bajo rendimiento escolar de los menores. En esta sección se detalla el plan estratégico, destacando elementos claves, como: la entrevista a los docentes y la lista de chequeo conductual (que se trabaja dentro del aula), el reporte de notas bimestrales, el compromiso de los padres de familia y la ejecución de talleres con padres de familia y estudiantes.

En primer momento, se trabajó la entrevista a los docentes, debido que los estudiantes socializaban y replicaban durante los recesos los videojuegos violentos que observaban en casa o fomentaban distracción durante las clases e incluso estudiantes que se dormían en el aula. Estas conductas eran reportadas a los padres de familia, mediante la agenda escolar. Además, de evidenciar en el primer bimestre un rendimiento bajo en las notas escolares.

ENTREVISTA PSICOPEDAGÓGICA PARA DOCENTES

I. DATOS GENERALES:

Profesor(a): _____

Cargo: _____

Grado: _____ **Sección:** _____

Nivel: _____

Fecha: _____

II. DESARROLLO:

a) Descripción situacional del aula:

b) Acciones realizadas ante lo observado:

c) Recomendaciones

Figura 3:Entrevista psicopedagógica al docente

Fuente: Elaboración propia

Posterior a la entrevista, se trabajó con una lista de chequeo, esto ayudará a identificar a las conductas específicas de cada estudiante; se realiza con la ayuda de los docentes encargado de cada aula.

Departamento Psicopedagógico

LISTA DE CHEQUEO CONDUCTUAL DEL ESTUDIANTE

DOCENTE ENCARGADO DEL AULA: _____

I. DATOS GENERALES:

Estudiante: _____

Grado : _____

Sección : _____

Docente : _____

Curso : _____

I. DESARROLLO:

A continuación, encontrará una serie de conductas que expresan los estudiantes. Es importante que responda a todas las preguntas de manera objetiva y veraz, comparando el comportamiento de su estudiante con alumnos de su edad. Para su respuesta, tenga en cuenta lo acontecido durante el último mes. No deje preguntas sin responder.

Instrucciones: Marque la casilla que más se acerque a la conducta del estudiante.

Conductas	Nunca	Muy pocas veces	Algunas veces	Bastante veces	Siempre
Dificultad para seguir indicaciones.					
Provoca conflicto con sus compañeros.					
Tiene demasiada actividad motora.					
Se distrae con facilidad.					
Comete errores por realizar las actividades rápido.					

Interactúa de manera tosca con sus compañeros					
Utiliza un lenguaje de videojuegos o videos de internet.					
Incumple con las tareas.					
Tiene en cuenta las opiniones de los demás.					
Durante las clases se muestra somnoliento o se duerme.					
Realiza dibujos o gráficos referente a los videojuegos que socializa en casa.					

II. Otras observaciones que considere de interés aportar:

Figura 4: Lista de chequeo conductual

Fuente: Elaboración propia

A su vez, se mencionará sobre la ficha de compromiso de los padres que es un documento importante en el programa de intervención. En la cual, se detalla la responsabilidad que deberán asumir los padres de familia con respecto a los monitoreo y uso responsable de la tecnología (videojuegos). Esta ficha es fundamental para fijar pautas y establecer el compromiso de los padres con la institución. Conjuntamente, el departamento psicopedagógico lo utilizará como una ficha de seguimiento y evaluación a los padres de familia.

FICHA DE COMPROMISO

La institución privada en su finalidad de brindar una educación básica de calidad, trabaja en colaboración con el departamento psicopedagógico de la institución, que evalúa constantemente al plantel estudiantil para intervenir cuando verifica algún hecho que dificulta el rendimiento académico, emocional y/o social del estudiante.

Es por ello, que se ha evidenciado la presente dificultad en los estudiantes del nivel primaria. El bajo rendimiento académico de los estudiantes en el primer bimestre, la interacción que los estudiantes realizan en sus horas de receso (replican los videojuegos que visualizan en casa) y durante las clases se distraen con facilidad o se duermen).

I. DATOS DE ESTUDIANTE

- **Nombre y apellido** : _____
- **Grado** : _____
- **Nivel** : _____
- **Sede** : _____

II. COMPROMISO DE LOS PADRES DE FAMILIA PARA EL ADECUADO DESARROLLO DEL ESTUDIANTE

Yo, padre/madre/tutor: _____ con DNI _____, estoy informado, por el departamento psicopedagógico, sobre las dificultades que mi hijo(a) viene presentando en el área conductual, académica, emocional y/o social.

Es por ello que me comprometo a seguir las recomendaciones que me brinda el Departamento psicopedagógico para que mi menor hijo(a) pueda superar las dificultades y mantenga un óptimo desarrollo académico, emocional y/o social durante el periodo escolar.

En ese sentido, me comprometo a tomar las siguientes acciones:

1. Acompañar y orientar a mi menor hijo(a) en cuanto la tecnología, establecer horarios y supervisión constante. Con el fin de que mi menor hijo(a) no logre socializar páginas que no son adecuadas para su edad o ingrese a videojuegos que no sean productivos para su aprendizaje.
2. Como padre de familia, estableceré límites apropiados en el tiempo de juego, contar con pautas claras y consistentes para el uso de los videojuegos y así evitar el juego excesivo.
3. Informarme y conocer los videojuegos que esté jugando mi menor hijo(a) y tener la facultad de aprobarlos o no.
4. Realizar actividades recreativas, que logre reemplazar los videojuegos, con el fin de ocupar los espacios libres, promoviendo la participación y logre involucrarme como padre de familia

y otros miembros parte de la familia. *(Las pautas de las actividades, se brindarán en el tercer taller, con el fin de que los padres entreguen sus evidencias al terminar el programa).*

Es por ello, que el departamento psicopedagógico establece seguir las recomendaciones de los docentes y del departamento psicopedagógico, en cuanto a la mejoría del menor.

Además, de participar de las reuniones convocadas periódicamente por los docentes, directivos, psicólogos de la institución con el objetivo de realizar el respectivo seguimiento de las acciones especificadas en los puntos anteriores.

Firma del padre de familia
DNI:
CELULAR:

Departamento
Psicopedagógico

Tutor(a)

Figure 5: Ficha de compromiso para los padres de familia

Fuente: Elaboración propia

5.3 Desarrollo de las acciones del programa de intervención:

La elaboración de las actividades del programa de intervención “Psicogamer: nos divertimos de manera saludable”, se establecerá para dos grupos:

- ✓ Talleres psicoeducativos para los padres de familia.
- ✓ Talleres psicoeducativos para los estudiantes.

Los talleres psicoeducativos que se proyectaron a los padres de familia de cada estudiante, se dieron con una frecuencia de una vez cada bimestre, con la colaboración de la coordinadora académica de la institución educativa.

TALLERES PSICOEDUCATIVOS PARA PADRES DE FAMILIA 2023			
SESIÓN 1	El impacto de los videojuegos en el cerebro de los infantes.		
OBJETIVO	Dar a conocer a los padres, cómo el cerebro captura la información de los videojuegos y las consecuencias de la exposición excesiva.		
ACTIVIDAD	RECURSOS	TÉCNICA	TIEMPO
Sesión informativa e interactiva con los padres de familia, mediante rondas de preguntas y debates sobre el tema.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica rompe hielo • Afiches informativos • Videos psicoeducativos • Recomendaciones generales 	Capacitación	45 minutos
SESION 2	Crianza positiva en los hogares y la importancia de establecer vínculos afectivos, en nuestra era digital.		
OBJETIVO	Fortalecer en los hogares la comunicación afectiva y efectiva entre padres e hijos y las ventajas que generaría ante la tecnología.		
ACTIVIDADES	RECURSOS	TECNICA	TIEMPO
Juego de roles en situaciones cotidianas en el ambiente familiar, además de realizar juegos tradicionales.	<ul style="list-style-type: none"> • PPT informativo. • Videos psicoeducativos • Lista de juegos tradicionales. 	Capacitación	45 minutos
SESION 3	Implementemos juegos y actividades recreativos en nuestros hogares		
OBJETIVO	Fomentar en los hogares los juegos recreativos en casa, con el fin de reemplazar el tiempo de los videojuegos con actividades que ayuden a desarrollar distintas habilidades en los niños.		
ACTIVIDADES	RECURSOS	TECNICA	TIEMPO
Se implementó 2 bloques en el bimestre, se realizaron diferentes	<ul style="list-style-type: none"> • Información psicoeducativa. • Materiales reciclados para realizar los 	Capacitación	45 minutos (primer bloque).

<p>actividades recreativas con los padres, que tendrán que replicar con sus menores hijos y enviar sus evidencias.</p>	<p>trabajos de manualidad.</p>		<p>45 minutos (segundo bloque)</p>
--	--------------------------------	--	------------------------------------

Figura 6: Sesiones psicoeducativos con los padres de familia, 2023

Fuente: Elaboración propia

La última sesión con los padres de familia, se les brindó diversas herramientas y actividades recreativas que podrían realizar en casa en horarios pactados con sus menores hijos y enviar las evidencias en la culminación del tercer taller.



Figura 7: Evidencia de la actividad recreativa en familia

Fuente: Elaboración propia

A su vez, se trabajó los talleres psicoeducativos con los estudiantes del nivel primaria., estos talleres se realizaron con frecuencia de una vez por mes.

TALLERES PSICOEDUCATIVOS PARA ESTUDIANTES 2023		
SESION 1	<i>Conozcamos un poco más sobre los videojuegos</i>	
OBJETIVO	Orientar de manera didáctica a los estudiantes sobre los videojuegos y las consecuencias de un uso excesivo.	
ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
<p>La primera fecha se brindará información sobre que son los videojuegos y sus categorías.</p> <p>La segunda fecha, ellos compartirán información sobre los videojuegos que suelen jugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ppt informativo. • Materiales de escritorio. • Proyector y laptop 	<p>45 minutos (primer bloque)</p> <p>45 minutos (segundo bloque)</p>
SESION 2	<i>Juguemos con moderación</i>	
OBJETIVO	Sensibilizar a los estudiantes sobre el tiempo mínimo a los videojuegos y sus contenidos de acuerdo a su edad.	
ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO
Se realizará una retroalimentación sobre lo aprendido en la sesión anterior, se presentará un video psicoeducativo sobre el tema y al finalizar se realizará una dinámica respecto al tema.	<ul style="list-style-type: none"> • Aula multimedia • hojas bond, colores. • video psicoeducativo. 	45 minutos
SESION 3	<i>Aprovechemos nuestro tiempo libre.</i>	
OBJETIVO	Brindar actividades recreativas a los estudiantes para que puedan realizar en casa. Adicionalmente se trabajó con docentes para que realicen actividades en los recesos.,	
ACTIVIDAD	RECURSOS	TIEMPO

<p>En el aula, se trabajó con materiales reciclados.</p> <p>En la losa deportiva del colegio, se realizaron diversos juegos tradicionales con el fin que los docentes puedan replicar con sus estudiantes durante los recesos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio amplio • materiales reciclados. 	<p>45 minutos</p>
--	--	-------------------

Figura 8: Sesiones psicoeducativa para estudiantes

Fuente: Elaboración propia

5.4 Evaluación y resultados

El presente programa de intervención “Psicogamer: nos divertimos de manera saludable”, se inició con diversas interrogantes y temores sobre el impacto que se dará en los padres, además de su participación, debido a los horarios limitados que se tiene en la institución educativa y los horarios de los padres para asistir a los talleres. No obstante, se tuvo una buena acogida y compromiso de los padres de familia y docentes que están involucrados en el aprendizaje de los estudiantes.

Es por ello que se evidenció un cambio favorable en la conducta y el rendimiento escolar de los menores y en su interacción durante las clases, debido la buena acogida y compromiso en las actividades realizadas en cada taller del programa de intervención

“Psicogamer: nos divertimos de manera saludable” por los padres de familia, estudiantes y docentes.

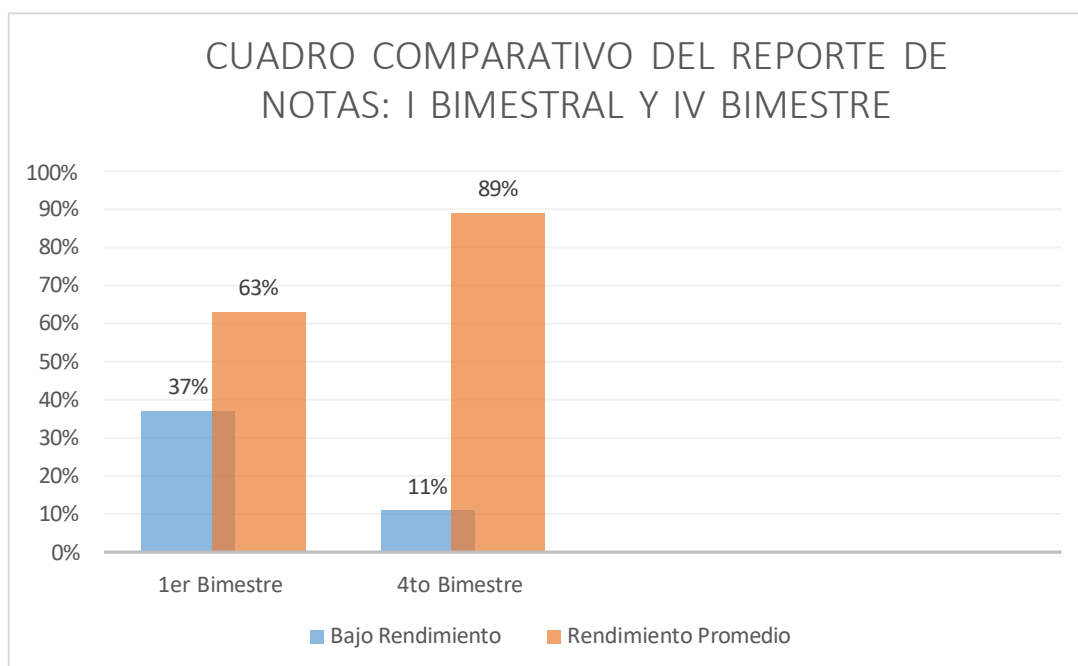


Tabla III: Gráfico comparativo del reporte de notas bimestrales

Fuente: Elaboración propia

En comparación del primer bimestre, los registros de notas reportaron un 37% de bajo rendimiento escolar; al aplicar el programa se evidenció que disminuyó notablemente la cifra alcanzando un 11%. Este resultado se respalda con el reporte de notas que se brinda cada bimestre a los padres de familia, impactando en la mejoría de su nivel conductual y promedios.

5.5 Recursos

En el proceso de llevar a cabo el programa de intervención “Psicogamer: nos divertimos de manera saludable” en la institución educativa privada, se requirió la colaboración de diversos recursos que se pueden clasificar en dos categorías principales: recursos humanos y recursos materiales.

Recursos Humanos: Directivos de la institución educativa, coordinadora del nivel primaria, docentes, psicóloga, estudiantes y padres de familia.

Recursos Materiales: Ficha de compromiso, fichas para la entrevista de docentes y lista de chequeo conductual, lista de asistencia, auditorio, salones de clases, mesas, sillas, materiales reciclados y didácticos, proyector, laptop, micrófono, entre otros.



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PARA EL PROGRAMA “PSICOGAMER: NOS DIVERTIMOS DE MANERA SALUDABLE”

OBJETIVO	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS	FECHAS
Identificar la problemática	Recopilación de información	Coordinadora del departamento Psicopedagógico. Asistente del departamento – Bachiller Karla Manco Docentes.	Ficha de entrevista de docentes. Lista de chequeo conductual.	Abril 2023
Establecer pautas y asumir compromiso por parte de los padres de familia.	Firma de compromiso de manera personalizada.	Bachiller Karla Manco	Ficha de compromiso para padres de familia.	Mayo 2023
Realizar talleres psicoeducativos con padres de familia.	Sesión 1: el impacto de los videojuegos en el cerebro de los infantes.	Bachiller Karla Manco Coordinadora del nivel primaria.	Materiales de taller: laptop, proyector, lapiceros, hojas bond.	Junio 2023
Realizar talleres psicoeducativos con los estudiantes	Sesión 1: conozcamos un poco más sobre los videojuegos	Bachiller Karla Manco	Materiales de taller: Aula multimedia, laptop. Materiales de escritorio.	Junio 2023
	Sesión 2: Juguemos con moderación.			Julio 2023
Realizar talleres psicoeducativos con padres de familia.	Sesión 2: Crianza positiva en los hogares y la importancia de establecer vínculos afectivos, en nuestra era digital.	Bachiller Karla Manco Coordinación del nivel primario.	Materiales de taller: laptop, proyector, lapiceros, hojas bond.	Agosto 2023

Realizar talleres psicoeducativos con los estudiantes	Sesión 3: Aprovechemos nuestro tiempo libre.	Bachiller Karla Manco Docentes de aula.	Espacio amplio. Materiales lúdicos.	Agosto 2023
Realizar el ultimo taller psicoeducativo con los padres de familia.	Sesión 3: implementemos juegos y actividades recreativas en nuestros hogares.	Bachiller Karla Manco Coordinadora del nivel primaria.	Materiales reciclados, plumones, carpetas, sillas, música.	Octubre 2023
Evaluar los resultados del programa y realizar un seguimiento.	Recopilación de datos pre-programa (reporte de notas del 1er bimestre)	Coordinadora del Departamento Psicopedagógico Asistente Bachiller Karla Manco Docentes. Coordinadora del nivel primaria.	Reporte de notas del primer bimestre	Octubre 2023
	Evaluación de los avances y logros de los estudiantes.		Entrevista a los docentes de cada aula.	Noviembre 2023
Presentar resultados y logros.	Retroalimentación de lo aprendido del programa	Bachiller Karla Manco	Laptop, datos y análisis.	1ra semana de diciembre 2023
	Preparación del informe final de los reportes de notas.	Bachiller Karla Manco	Reporte de notas del último bimestre.	15 diciembre.

Figure 9: Cronograma de actividades 2023

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES

El presente trabajo de suficiencia profesional se llevó a cabo en una institución educativa privada, con el principal objetivo de sensibilizar a los padres de familia, sobre el acompañamiento adecuado de la tecnología (videojuegos) en sus menores hijos y no logre afectar su rendimiento escolar.

Las principales dificultades que se pudo identificar fueron: el tiempo limitado que los padres tiene en sus hogares, debido al trabajo, quehaceres del hogar, por ello el pobre acompañamiento y conocimiento de lo que socializaban sus menores hijos en los videojuegos.

El objetivo principal fue diseñar y aplicar un programa de intervención, con el nombre de “Psicogamer: nos divertimos de manera saludable”, mencionado programa se diseñó bajo el modelo de Nadler y Tushman, propósito fue sensibilizar a los padres y obtener su participación activa en cada taller realizado, a su vez, orientar a los docentes y estudiantes.

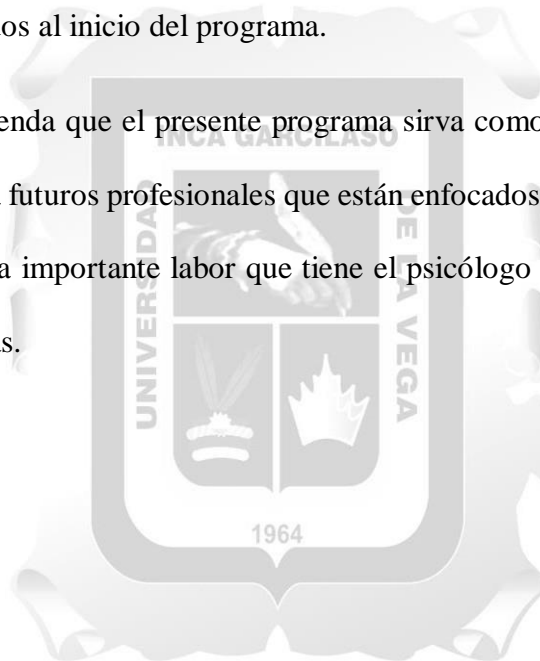
Al finalizar el programa, se obtuvo resultados satisfactorios, se logró una disminución considerable de 26% del grupo de estudiantes que presentaba un bajo rendimiento escolar, además del compromiso de los padres para la formación integral en sus menores hijos.

RECOMENDACIONES

El presente trabajo de suficiencia profesional muestra la importancia en su ejecución, debido a que se logró evidenciar que un adecuado acompañamiento responsable en los menores de edad tiene mucha influencia en su desarrollo emocional y académico, aun con mayor importancia cuando se tiene al alcance la tecnología.

Se sugiere continuar con el programa al iniciar las clases el siguiente año, con el fin de continuar con el monitoreo y compromiso de los padres de familia y se logren unir las familias nuevas que ingresan a la institución y así poder mantener o disminuir los indicadores identificados al inicio del programa.

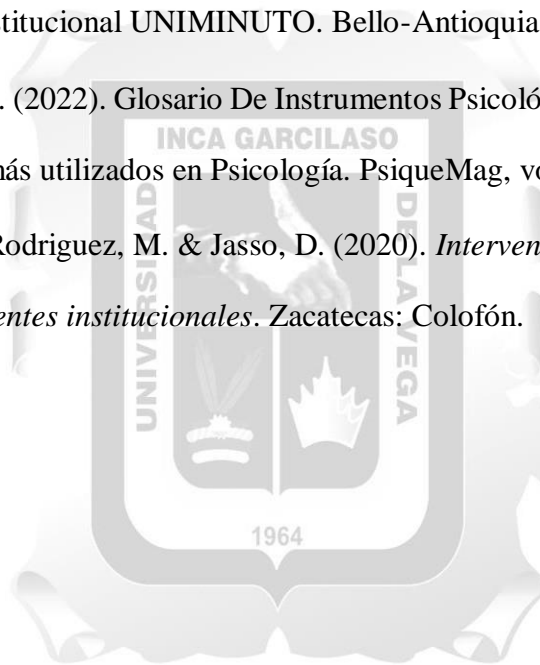
Finalmente, se recomienda que el presente programa sirva como guía y se replique con propuestas de mejora a futuros profesionales que están enfocados en el ámbito educativo. A su vez, mencionar la importante labor que tiene el psicólogo educativo dentro de las instituciones educativas.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Catota, B. (2019). *Los videojuegos y el rendimiento académico en estudiantes de octavo año de la unidad educativa “Victoria Vascones Cuvi” del cantón Latacunga provincia Cotopaxi*. Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Gómez, H. (2020). *Preferencia por los videojuegos on-line y el rendimiento académico de los estudiantes del I.E.S.T.P. Luis E. Valcárcel de Ilo, año 2018*
- Guevara Alban, G., Verdesoto Arguello, A., & Castro Molina, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173.
- Inuma, J., & Seclen, A. (2019). *Rendimiento académico en el nivel superior*. Universidad Científica del Sur, Maynas, Loreto.
- Iregui, D. (2021). *Propuesta metodológica de gestión del cambio para lograr una implementación eficaz de un sistema de gestión*. [Tesis de grado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional.
- Lambert, Y. (2023). Las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos, aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades. *Ñawi: arte diseño comunicación*, Vol. 7, núm. 1, 231-258.
- Ministerio de Educación del Perú. (2023). *Ley 31902 de 2023. Por lo cual se expide Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas, a fin de fortalecer la prevención del acoso escolar*.
- Moreno, A. (2022). *Intervención psicológica en un estudiante de riesgo académico de una universidad nacional de Lima*.
- Navarro, M. (2020). Psicopedagogía en Costa Rica: antecedentes y práctica. *Espiga*, vol.20 (40), 191 – 204.

- Ochoa, L. (2020). *Técnicas de modificación de conducta para disminuir problemas de comportamiento en los niños de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil universitario de la ciudad de Loja, periodo 2018 – 2019*. [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Loja]. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23047>.
- Peralta Ramos, Y. L. (2021). *Intervención psicológica para la retención de estudiantes en la institución educativa Escuela Empresarial de Educación en Medellín*. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional UNIMINUTO. Bello-Antioquia
- Pereyra, J. et al. (2022). Glosario De Instrumentos Psicológicos: Definición de 14 Instrumentos más utilizados en Psicología. *PsiqueMag*, vol 11 (1), 28-41.
- Villagran, S., Rodriguez, M. & Jasso, D. (2020). *Intervención psicológica: una visión en ambientes institucionales*. Zacatecas: Colofón.



ANEXOS

Ilustración 2: Evidencia de los estudiantes que replican los videojuegos en dibujos y alumnos que se dormían durante las clases.

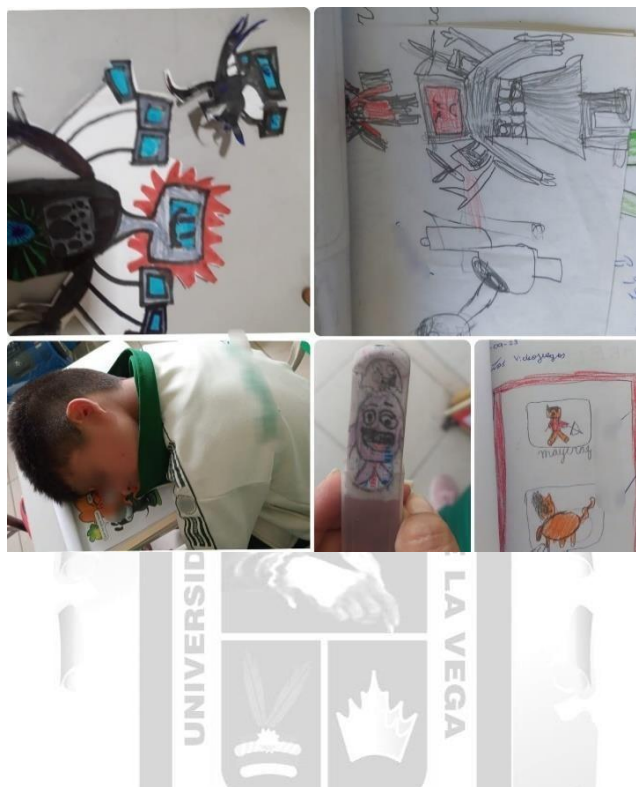


Ilustración 11: Talleres psicoeducativos con los padres de familia



Ilustración 3: Talleres psicoeducativos con los estudiantes

