

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

FACULTAD DE ESPECIALIDADES EMPRESARIALES

CARRERA DE MARKETING

TEMA:

**ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS GAMING EN EL
COMPORTAMIENTO DE NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS EN
ESCUELAS PARTICULARES DEL CANTÓN MILAGRO EN EL
AÑO 2017**

AUTOR:

TUMALIE NOVILLO DIEGO ALEJANDRO

**Componente práctico del examen complejo previo a la
obtención del grado de Ingeniería en Marketing.**

REVISORA:

Ing. GRACIA REYES GABRIELA ESMERALDA, MBA

Guayaquil, Ecuador

19 de Enero del 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ESPECIALIDADES EMPRESARIALES
CARRERA DE MARKETING**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente **componente práctico del examen complejo**, fue realizado en su totalidad por **TUMALIE NOVILLO DIEGO ALEJANDRO**, como requerimiento para la obtención del Título de **INGENIERO EN MARKETING**.

REVISORA:

f. _____

Ing. Gracia Reyes Gabriela Esmeralda, MBA

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Torres Fuentes, Patricia Dolores. Lcda.

Guayaquil, a los 19 días del mes de enero del año 2018



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ESPECIALIDADES EMPRESARIALES
CARRERA DE MARKETING**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **TUMALIE NOVILLO DIEGO ALEJANDRO**

DECLARO QUE:

El componente práctico del examen complejo, **ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS GAMING EN EL COMPORTAMIENTO DE NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS EN ESCUELAS PARTICULARES DEL CANTÓN MILAGRO**, previo a la obtención del Título de **INGENIERO EN MARKETING**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 19 del mes de enero del año 2018

EL AUTOR

f. _____

TUMALIE NOVILLO, DIEGO ALEJANDRO



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ESPECIALIDADES EMPRESARIALES
CARRERA DE MARKETING**

AUTORIZACIÓN

Yo, **TUMALIE NOVILLO, DIEGO ALEJANDRO**

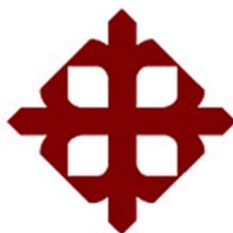
Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución el **componente práctico del examen complejo ANÁLISIS DE LA INFLUENCIA DE LOS GAMING EN EL COMPORTAMIENTO DE NIÑOS DE 6 A 11 AÑOS EN ESCUELAS PARTICULARES DEL CANTÓN MILAGRO**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 del mes de enero del año 2018

EL AUTOR:

f. _____

TUMALIE NOVILLO, DIEGO ALEJANDRO



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ESPECIALIDADES EMPRESARIALES
CARRERA DE MARKETING**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Ing. Gabriela Esmeralda Gracia Reyes MBA.

REVISORA

f. _____

Lcda. Patricia Dolores Torres Fuentes Mgs.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Ing. Jaime Moisés Samaniego López Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

Documento [trabajo.docx](#) (D34826318)

Presentado 2018-01-18 15:27 (-05:00)

Presentado por diegotumalie9@gmail.com

Recibido gabriela.gracia.ucsg@analysis.arkund.com

Mensaje Diego Tumalie- Influencia de los gaming en el comportamiento de niños de 6 a 11 años [Mostrar el mensaje completo](#)

0% de estas 32 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, sobre todas las cosas, a Dios mi padre celestial todopoderoso, porqué con su gracia y misericordia me bendice y nos guía a tomar mejores decisiones a pesar la pruebas o dificultades a lo larga de este proyecto como estudiante he sabido superar los obstáculos que se me han puesto en mi camino sin Dios no podía lograrse este premio es para el ya que con el soy todo.

A Jesús, José y María que forman parte de mi vida hoy, mañana y siempre. Tambien a Domingo Savio un gran amigo y hermano que con tu apoyo pude lograr esta meta que coloqué en mi vida, este logro te lo dedico.

A mis padres, quienes me han enseñado a ser responsable, y saber que si algo quiero no puedo perderlo de vista hasta lograrlo, con los valores que me han enseñado he sabido ponerlo en práctica: Mi padre Gustavo que me ha apoyado en todas las decisiones para salir adelante en todas las etapas de mi vida, dándome fuerzas y consejos que me ha dado ese empuje para lograrlo; Mi madre Nancy que con paciencia me ha enseñado a no perder la calma cuando las cosas parecían imposibles gracias a su consejo y su amor me ha dado esa motivación para lograrlo.

A mis demás familiares y amigos que han apoyado a conseguir este trabajo de titulación y a lo largo de este proceso, por depositarme su confianza, por su compañía en los buenos y malos momentos, por su apoyo al momento de realizar investigaciones.

A la Universidad Católica Santiago de Guayaquil junto con la Carrera de Marketing, todos mis profesores que aun siguen en la carrera y a los que no también me han enseñado bastante de sus experiencias adquiridas que me han servido al momento de trabajar.

De manera especial a mi tutora, Ing. Gabriela Gracia que a pesar de tanto esfuerzo trabajar de lunes a domingo para lograr completar el proyecto nos han ensañado el valor del esfuerzo y sacrificio que si se puede esforzándose todo se logra agradecido por su conocimiento y la paciencia en el momento de explicarnos cada punto para lograr hacerlo.

Índice General

Aspectos Generales	13
Introducción.....	13
Problema de investigación formulado como pregunta.	14
Justificación.....	15
Objetivo de la investigación.....	18
General	18
Objetivos Específicos	18
Pregunta de investigación.....	19
Variables de la Investigación.....	19
Capítulo 1: Marco Conceptual	19
Marketing	19
Concepto de Marketing	19
Comportamiento del consumidor.....	20
Definición	20
Factores que influyen en el comportamiento del individuo.....	20
Factores sociales	20
La Familia	21
Grupo de referencia	21
Factores culturales.....	22
Cultura	22
Subcultura	24
Factores Psicológicos	25
Motivación del individuo	25
Aprendizaje del individuo	26
Conducta	27
Actitud	28
Gaming	29
Definición	29
La promesa de los gaming digitales	31
Serious Games.....	32
Los gaming como compromiso para los alumnos.....	33
Marco de referencial	34
Macro.....	34

Micro.....	34
Capítulo 2: Metodología de la Investigación	38
Diseño investigativo.....	40
Tipo de Investigación	40
Fuentes de Información: Primaria y Secundaria.....	41
Tipos de datos.....	41
Capítulo 3: Resultados de la investigación	42
Resultados cualitativos	42
Resultado del Grupo focal.....	45
Capítulo 4: Conclusiones y futuras líneas de investigación.....	53
Conclusiones:	53
Recomendaciones.....	55
Referencias Bibliográficas	57
ANEXOS.....	60

Índice de tabla

Tabla 1. Entrevistas dirigidas a Padres de familia.....	42
Tabla 2. Entrevistas dirigidas a Psicólogos.....	43
Tabla 3. Entrevistas dirigidas a Fundación de animales.....	44
Tabla 4. Personificación y juegos de roles grupo 1.....	66
Tabla 5. Personificación y juegos de roles 2.....	67
Tabla 6. Personificación y juegos de roles 3.....	68
Tabla 7. Personificación y juegos de roles 4.....	69
Tabla 8. Personificación y juegos de roles 5.....	70

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está diseñado con el propósito de analizar la influencia de los gaming en el comportamiento de niños de 6 a 11 años de edad, el cual mediante el apoyo de los fundamentos teóricos que sustenta al tema, también criterios personales del autor, en base a la investigación previamente realizada.

Como parte fundamental de los resultados investigativos constan entrevistas efectuadas a personas expertas como lo son los padres de familias, psicólogos y las fundaciones de animales. Además, se realizó grupo focal junto con el apoyo de expertos como lo es el psicólogo que va permitir evaluar el comportamiento de los niños en relación con el gaming, el apoyo del docente de la escuela que va ayudar a que los niños realicen un correcto uso del gaming.

Y, por último, las conclusiones, el análisis y la concienciación acerca del tema estudiado y las futuras líneas de investigación

Palabras claves: *gaming, comportamiento del individuo, niños, escuelas particulares, Milagro, cultura, aprendizaje, conducta, actitud, motivación, multimedia.*

ABSTRACT

The present research work is designed with the purpose of analyzing the influence of gaming on the behavior of children from 6 to 11 years of age, which through the support of the theoretical foundations that underlies the subject, also personal criteria of the author, based on previously conducted research.

As a fundamental part of the research results are interviews conducted with experts such as parents of families, psychologists and animal foundations. In addition, a focus group was held together with the support of experts such as the psychologist who will be able to evaluate the behavior of children in relation to gaming, the support of the teacher of the school that will help children to make a correct use of gaming.

And, finally, the conclusions, the analysis and the awareness about the subject studied and the future lines of research

Keywords: *gaming, individual behavior, children, private schools, Miracle, culture, learning, behavior, attitude, motivation, multimedia.*

Aspectos Generales

Introducción

En la actualidad la tecnología ha tenido un gran impacto en la sociedad tanto a niños como adolescentes, debido a esto cada vez tienden a preferirla como parte de su día a día como tiempo libre para entretenimiento o como fuente de educación y aprendizaje. Por el cual hoy en día es normal ver a los niños y niñas usando teléfonos smartphone, computadoras o tablets.

Debido a esto los niños tienden a usar los gaming tanto en escuelas como es sus casas con sus compañeros de clases o familias, por el cual existen variedades de gaming en distintas categorías tanto en teléfonos como en computadoras.

En el cantón Milagro provincia del Guayas se logró identificar que los niños de instituciones particulares de rango de edad de 6 a 11 años de edad utilizan variedades de juegos cuando están en receso por el cual se logró identificar el juego que más le gustan o más utilizan y se obtuvo que el juego preferido por ellos es el gaming “My sweet dog”.

Es notoria la cantidad de animales abandonados, enfermos que rodean las calles tanto en el cantón Milagro como en el resto de ciudades del país que se generan por diversos factores el cual por medio de este proyecto busca educar al niño desde temprana edad a relacionarse correctamente con sus mascotas a través del juego educativo “My sweet dog” evitando así que más animales sigan sufriendo ya que si se educa desde niños le generan principios, valores, costumbres y una correcta conducta hacia un futuro.

La lógica es brindarle conocimiento, aprendizaje y mejorar su comportamiento al niño a través del gaming educativo de una manera correcta ya que existen juegos para usuarios de mayor de edad y el niño de manera involuntaria o por curiosidad lo puede jugar esto implica un mal uso del mismo.

Problema de investigación formulado como pregunta.

Pregunta: ¿Cómo influyen los gaming en el comportamiento de los niños de 6 a 11 años de edad de escuelas particulares del cantón milagro, en el año 2017?

Para argumentar a las posibles causas y consecuencias del problema se realizó investigaciones según los siguientes autores:

Algunos estudios realizados en Ecuador demuestran que los niños aprenden a manejar el internet de manera voluntaria con una cifra de porcentaje del 47% de cuales los niños no discuten nunca con sus padres con un porcentaje del 80%, mientras que reconocen que sus padres no hacen ni dicen nada mientras navegan en internet con un porcentaje del 23%, por otra parte, los niños menores de los 10 años se declaran que el 85% juegan a videojuegos de los cuales el 56% ya usan el celular. El Ministerio de Telecomunicaciones, (2012)

Debido a esto, según las cifras del Ministerio de Educación antes mencionadas se puede llegar a la causa del problema que existe poco control de los padres en relación con el uso del internet y de los gaming en niños y niñas menores a 10 años de edad el cual tienden a involucrarse a un mal uso de los gaming en internet de los cuales pueden generar malos comportamientos o actitudes ante la sociedad y los animales.

Por lo consiguiente según la información que brinda la fundación rescate animal se puede llegar a la consecuencia del problema el cual se llega a la conclusión que el abuso y maltrato animal en ocasiones se generan precedente a la infancia es por esto que la clave principal son los niños educarlos desde temprana edad con la herramienta que mayor utilizan que son los gaming educativos.

Existes varios juegos tanto en computadoras como en smartphones que se relacionan con animales, pero su contenido o temática no es el adecuado para el cuidado o educación hacia ellos los cuales según estudio realizado por estudiantes de la Universidad Casa Grande consideran juegos inapropiados para niños a: “*Talking Tom*”, “*Mimitos*”, “*My virtual Pet*”, “*My pou*” entre otros.

Donoso, Flores, González, Peralta y Salmón, (2016) indican que “*Talking Tom*” que se aleja de la realidad por completo. Este juego al ser catalogado mascota virtual es más un juguete que escucha lo que el jugador dice y lo repite en su propia voz graciosa, esta característica incita a los niños a decir groserías por diversión. A

demás los alimentos disponibles van desde leche hasta grandes copas helados [] también incita violencia en los jugadores, ya que, si golpeas al gato Tom repetidamente con el dedo, este cae hacia atrás inconsciente por unos segundos. Donoso et al. (2016)

Se encontraron otros juegos como “Mimitos” (desarrollado y publicado por Ediciones Babylon), que comienza con un vídeo animación donde se adopta un gato abandonado pero en el transcurso del videojuego no se vuelve a encontrar el tema de protección animal ya que el cuidado que se le proporciona a la mascota no es el adecuado [] brindan alimentos como caramelos, leche, manzana entre otros, tienen al alcance de poner cualquier medicina sea de tipo jarabe o inyección, por lo que el juego no le proporciona una verdadera enseñanza al jugador. Donoso et al. (2016)

Sin embargo, hay más juegos como “My Virtual Pet” o “My Littlest Pet Shop” que sí tratan de cuidar una mascota, pero al igual que los otros, siguen con el problema de que los cuidados no son los apropiados o el material no es completo para causar una reacción en el jugador. Donoso et al. (2016)

Por otro lado, juegos como “My Pou” es un juego de mascota virtual que se alejan de la realidad de los perros y gatos que no brindan ningún otro propósito más que el entretenimiento del niño y alejarse de la realidad de las necesidades de una mascota de verdad. Donoso et al. (2016)

Justificación

Por medio de esta investigación se quiere lograr enseñar a educar a los niños a través de los gaming ya que son la herramienta que mayor utilizan en el internet desde temprana edad tanto en desde sus hogares como en instituciones escolares ya que esto va permitir relacionarse de mejor manera con los animales así se puede disminuir los índices de abandonos, maltrato o abuso en animales en el Ecuador con el propósito de cambiar el comportamiento de la sociedad desde niños.

Por lo tanto, se quiere lograr que desde niños educarlos para que se enfoquen en la adopción animal y evitando así que más personas sigan comprando animales.

Debido a la cifras de maltrato animal que posee el país se llega a la conclusión de que el estudio es relevante para la sociedad ya que por medio de este se quiere lograr

educar a los niños desde temprana edad esto va permitir educarlos, enseñarles nuevas actitudes y comportamiento hacia sus mascotas debido al evidente abandono o maltrato animal en las calles de Milagro y del Ecuador se quiere concientizar en la sociedad desde niños a tratar bien a los animales, cuidarlos, alimentarlos y adoptarlos.

Los beneficiados de ese estudio serán los niños, instituciones escolares, creadores de juegos en internet, organizaciones de animales.

Los niños ya que según estudios indican que son más tecnológicos y tienden a usar el internet como fuente de educación y también destaca un aumento en cuanto al uso de los videojuegos como parte de su infancia y aprendizaje por el cual la clave es que desde temprana edad cambiar su comportamiento, ser responsables con sus mascotas con el propósito de evitar maltratos, abusos, abandono en animales.

Las escuelas ya que esto fomenta al desarrollo y educación principal del niño por lo que se quiere lograr que los estudiantes usen de manera correcta el internet evitando así juegos violentos, páginas de internet que incitan a un comportamiento de rebeldía logrando un correcto uso de la educación tecnológica para incentivar un mejor desempeño estudiantil.

Los creadores de videojuegos ya que les brinda conocimientos acerca de lo que quiere los niños para una mejor educación ya que ellos son la clave para sus marcas debido que existen varios juegos que generan violencia y maltrato se quiere lograr que estos creadores hagan mayor énfasis a la correcta educación y enseñanza a los niños y adolescentes.

Las fundaciones de animales ya que ellos optan por la clave de un buen trato con los animales son los niños esto va permitir conocer cuál es su comportamiento que generan cambios en la conducta en los niños.

Debido al poco control que les brindan los padres a los niños y al inapropiado uso de videojuegos por internet generan cambios en su conducta desde temprana ante la sociedad y animales.

En relación con el ámbito educativo los niños son naturalmente digitales en su diario vivir debido a esto desde temprana edad su desarrollo principal son los juegos el cual le generan un fomento de aprendizaje y destrezas para su buen comportamiento con la sociedad y animales el cual le va permitir tener mayores ideas, es decir los niños aprenden de mejor manera con el entretenimiento y multimedia.

Por medio de este estudio se desea conocer más allá de las posibles consecuencia de abuso, maltrato o abandono, es decir empezar desde los niños ya que consideran que el maltrato viene de adolescentes o familias ya que debido al aumento porcentual de niños que usan el internet por entretenimiento y educación se desea saber cómo influyen los gaming en el comportamiento con sus mascotas desde temprana edad ya que es ahí donde empieza la educación con esto se puede crear una mejor educación, cambiar su comportamiento, un correcto manejo del internet y dedicación de los niños con su familia y mascotas.

Como recomendación es relacionar los *gaming* como fuente de educación y aprendizaje que proporcione un correcto mensaje que le generen compromiso y responsabilidad hacia la sociedad y los animales.

Se recomienda a futuros estudios que concienticen en el ámbito familiar y en el hogar para que haya una mejor comunicación y control y así evitar malos direccionamientos en el uso del internet.

Para llegar a la definición de un concepto y relación entre variables los autores detallan lo siguiente:

Sarlé citado por Padilla, (2014) destaca que el *gaming* establece un modo esencial a través del cual los niños y jóvenes relativamente forman una idea completa de una ocupación y sus interrelaciones (pág. 18). Por lo tanto, los niños relacionan al juego como parte de su día a día ya que permite generar una relación o conectan al niño a través del *gaming*.

Por otra parte, Kickmeier, Hockemeyer, Albert y Nielson citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) destaca que “Los *gaming* proporcionan una oportunidad para personalizar el aprendizaje para los estudiantes, cumpliendo al menos los primeros tres procesos. Las fortalezas y debilidades de los estudiantes se pueden inferir en función de las acciones de los jugadores durante el juego” (Larsen et al., 2012).

Debido a esto existe una relación entre los *gaming* y el aprendizaje el cual le va permitir generar conocimientos claves para el desarrollo de los niños ofreciéndoles actividades mediante el juego, el cual tiene como propósito aportar mayores ideas a través del entretenimiento desde temprana edad.

Con el concepto establecido se puede generar mejoras en el *gaming* educativo ya que tiene como propósito brindar conocimientos claves para el buen comportamiento del niño desde temprana edad haciendo de este una práctica clave para el aprendizaje tanto en la escuela como en el hogar fomentando nuevas ideas para un buen trato con la sociedad y los animales.

Debido a que no existen cifras exactas de maltrato animal y abandono en el país o cifras de violencia por videojuegos en el país esto tienen a relacionarse como causa y consecuencia por lo que se quiere sugerir como estudio es la realización de un censo por ciudades y provincias de maltrato animal y abandono para conocer cifras exactas así saber si tiende a disminuir o aumentar dichas cifras.

Los juegos tienden a ser generalizados en todas sus categorías sean a niños, adolescentes, adultos el cual se requiere un estudio para conocer los juegos dirigidos para cada target.

Objetivo de la investigación

General

Analizar la influencia de los *gaming* en el comportamiento de los niños de 6 a 11 años en escuelas particulares del cantón Milagro en el año 2017.

Objetivos Específicos

1. Identificar los fundamentos teóricos y prácticas más importantes que permitan estudiar el análisis de los *gaming* en niños.
2. Definir las condiciones sociales y culturales de los *gaming* en relación al comportamiento del individuo
3. Determinar los cambios conductuales de los niños por el uso del *gaming*.
4. Conocer los beneficios que se obtienen involucrando al *gaming* en el comportamiento de niños de 6 a 11 años en escuelas particulares.

Pregunta de investigación

¿Cómo influyen los *gaming* en el comportamiento de niños de 6 a 11 años en escuelas particulares del cantón Milagro?

Variables de la Investigación

- **Variable independiente**

Analizar la influencia de los *gaming*

- **Variable dependiente**

Comportamiento de niños de 6 a 11 años

Capítulo 1: Marco Conceptual

Marketing

Concepto de Marketing

Mediante la definición de los autores permite crear una información clara sobre el concepto de marketing logrando un criterio eficaz para el conocimiento del mismo el cual detallan lo siguiente.

American Marketing Association citado por (Monferrer, 2013) define al marketing como el desarrollo de preparación y cumplimiento del pensamiento, valor, promoción y distribución de ideas, bienes y servicios para crear cambios que satisfagan metas individuales y generales (pág.17).

Para los autores Kotler y Armstrong (2013) definen la expresión de marketing como un desarrollo social y de dirección, a través del cual los consumidores y grupos consiguen lo que quieren y desean, creando, ofrecer e intercambiar productos u otras entidades con valor para los demás (pág.18).

De acuerdo con los autores mencionados de destaca que el marketing genera mayor rentabilidad a las empresas a través de las estrategias que realizan con el objetivo de cumplir las metas de una organización con el fin de volver más rentables el resultado de los procesos involucrados.

Comportamiento del consumidor

Definición

Como concepto de comportamiento del individuo los siguientes autores mencionan diversos conceptos, que proporcionarían un mejor entendimiento más amplio e integral de esta disciplina de los cuales lo definen de la siguiente manera.

Pavlov, (2015) indica que el comportamiento es el grupo de métodos y conceptos que se vinculan con la conducta humana de acuerdo al entorno en que se desenvuelve (pág.16). Asociando a los niños con los gaming se relacionan de acuerdo a la forma en que posturan en que se manifiestan los unos con los otros de los cuales generan conductas positivas.

Por otra parte, J. Paul Peter por Corona (2012) afirma que el comportamiento del individuo genera los sentimientos y razonamientos que experimentan los seres, así como las acciones que realizan, en los procesos de adquisición (pág.11).

Asociando la definición de estos dos autores se destaca que el comportamiento del individuo es un conjunto de conceptos que abarca pensamientos y sentimientos que experimentan las personas acorde al entorno en que se desenvuelven en relación con los niños son mayormente digitales por lo que abarca pensamientos de experimentar el uso de los gaming como parte de su infancia.

De este modo para la psicología Loor menciona que el comportamiento es todo lo que hacen los individuos frente al entorno; cada relación de una persona con el medio ambiental implica una reacción de comportarse, cuando dicho comportamiento muestra patrones equilibrados, se establece como conducta (Loor, 2012, pág.15).

Es decir que el comportamiento que tiene los niños hacia el uso de los gaming se relaciona con las metas que le motivan a jugar y aprender acorde al transcurso del juego mientras más niveles superan mayor interacción genera en el comportamiento del niño.

Factores que influyen en el comportamiento del individuo

Factores sociales

La Familia

Los factores sociales, tales como la familia del consumidor y los grupos de referencia, también ejercen una alta influencia en el comportamiento del individuo.

Para los autores Valencia y Henao destacan que la familia empuja a los niños y jóvenes a desarrollar el aprendizaje, y las familias, mediante las relaciones que establecen con los niños, generan aprendizajes (...). Y alcances de competencias en las diferentes categorías (cognitiva, comunicativa, socioafectiva, corporal, estética, espiritual y ética). (Valencia & Henao, 2012, pág.254)

Asociando las definiciones de estos dos autores en relación al comportamiento del individuo se puede destacar que la familia es el medio clave por el cual los niños y niñas desde temprana edad progresan en el aprendizaje y la educación con el entorno que los rodea tanto de manera comunicativa, cognitiva y ética.

Debido a esto, Corona destaca que las familias generan un entorno fundamental, el cual las personas lo constituyen que viven separados o juntos y se relacionan con el propósito de satisfacer las necesidades del individuo, de pasión, compañía y filiación (Corona, 2012, pág.74).

Ares citado por Pin menciona a la familia como la conformación del sujeto que distribuye un proyecto vital de subsistencia común, en el que se producen valientes sentimientos de pertenencia a dicha asociación, existe un acuerdo personal entre sus segmentos y se establecen relaciones intensas de confianza, reciprocidad y vinculación. (Ares, 2013, pág.5)

De acuerdo con los autores mencionados se concluye que las familias están constituidas por individuos que buscan guiar las conductas y conducir las a un mejor desarrollo satisfaciendo sus necesidades y creando valores y costumbres personales.

Grupo de referencia

Según Fernández, (2014) destaca que “son los grupos con los que la persona actúa y que influyen sobre su comportamiento; amigos, compañeros de trabajo entre

otros. Las empresas deben llegar e influir en los líderes de opinión de estos grupos de referencia” (pág.19).

Para el autor, León G. Schiffman cita Corona denomina al grupo de referencia como cualquier individuo o asociación que le sirva como punto de semejanza (o de relación) a un ser, en el desarrollo de formación de sus valores generales o específicos y de sus posturas, o bien, como una dirección específica de comportamiento (Corona, 2012, pág.71).

De acuerdo con las definiciones establecidas por los dos autores se puede destacar que los grupos de referencia son personas que influyen en proceso de formación de valores y en las actitudes el cual se considera grupo de referencia tales como: amigos, compañeros entre otros cuyo propósito es guiarlos o conducirlos hacia un comportamiento específico.

Por otra parte, Corona define que los grupos de hermandad se consideran como agrupaciones informales porque necesitan de niveles específicos de dominio. En términos de intervenir, las amistades o agrupaciones son, posterior de la familia, quienes tienen mayor posibilidad de apoyar en los consumos que hace el individuo (Corona, 2012, p.71).

Monferrer destaca que son todos aquellos grupos que tienen un respaldo indirecto o directo sobre la actuación y actitudes del individuo (Monferrer, 2013, pág.76).

Con las definiciones establecidas por los tres autores se concluye que los grupos de referencias en los individuos son una unión de personas compuestas por amistades, compañeros entre otros el cual generan fuertes sentimientos de pertenencia al grupo específico de manera directa o indirecta sobre las actitudes.

Factores culturales

Cultura

Los factores culturales, tales como la cultura y la subcultura, también ejercen una alta influencia en el comportamiento del individuo. De los cuales los siguientes autores defienden los siguientes conceptos para una idea más clara e integral.

Según cifras del INEC (2016) a nivel nacional se detalla los siguientes porcentajes que corresponde a: personas que usan juegos y música en su teléfono es del 74,23% en comparación del 2015 con un 63,41% el cual estima un crecimiento de 10,82% del cual el 73,50% lo usan las mujeres en la relación con los hombres que registra un porcentaje del 74,97%. Por esta razón de acuerdo con las cifras mencionadas existe un aumento porcentual en personas que usan los juegos debido a esto la cultura de los niños es digital a través del entretenimiento que le generan los gaming el cual existe una similitud en cuanto lo uso de los gaming entre niños y niñas.

Según el diccionario de la lengua española (2017) define a la cultura como “un conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social entre otros”

Kotler citado por Fernández (2014) destaca a la cultura como “un conjunto de valores, percepciones, deseos y comportamientos básicos que un miembro de la sociedad aprende de su familia y otras instituciones significativas a lo largo de su vida” (pág. 18).

El cual, Kahn citado por Giménez (2016) defiende que “la cultura es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridas por el hombre en cuanto miembro de la sociedad” (pág. 30).

Así mismo, Barrera (2013) apoya a la teoría de Kahn el cual detalla como “un conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos, grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época o grupo social” (pág.11).

Por otra parte, Wright citado por Barrera (2013) destaca la siguiente premisa “la cultura no sólo es un dominio específico de la vida, sino que es constructora, constitutiva y creadora de todos los aspectos de ésta, incluyendo la economía y el desarrollo” (pág.15).

Para estos autores existe una gran importancia y una relación cercana entre los gaming en la práctica de los niños ya que establecen que la cultura es todo aquel que incluye conocimiento, la moral, el derecho, costumbres u otros hábitos rescatando esta frase por Kahn se logra relacionar a los gaming como un medio por el cual los niños

adquieren nuevas destrezas, conocimientos, el arte de aprender a través del entretenimiento y demás hábitos el cual le va a permitir al niño a futuro un mejor desarrollo.

León G. Schiffman por Corona define a la cultura como el grupo absoluto de valores, doctrina, y hábitos formados, que permite direccionar el comportamiento de los individuos de una sociedad específica (Corona, 2012, pág.76).

Para concluir el factor de la cultura según el concepto de los autores mencionados de destaca que es conjunto de modo de vida, costumbre, valores, percepciones y deseos del cual un miembro de la sociedad aprende de su familia, amigos u otras instituciones significativas.

Subcultura

Según Kotler citado por Fernández (2014) destaca a la subcultura como “un grupo de personas dentro de una cultura que comparten un sistema de valores común, basado en experiencias y situaciones comunes en su vida” (pág.18).

Por otra parte, Feixa por Dumont y García destacan que las subculturas son las distintas maneras de interpretar una declaración de las costumbres materiales y simbólicas que los seres llevan a cabo tomando como mención las culturas parentales y las hegemónica (Dumont & García, 2015, pág. 92).

Para estos autores existe una gran importancia y una relación cercana entre los gaming el cual relacionándolo a los niños lo que se busca es por medio de los juegos comprometerlos como una forma de entender o educarlos para mantener una buena la relación con la sociedad y los animales generando una buena filosofía de vida con el entorno.

Las subculturas comparten sistemas de valores como forma de entender a la sociedad el cual permiten integrarse por diversos motivos como la edad, la etnia, gustos entre otros, el cual esto permite a los niños y niñas integrarse a través de los gaming a una subcultura del juego como educación para su desarrollo.

Factores Psicológicos

Motivación del individuo.

Los factores psicológicos, tales como la motivación, percepción, aprendizaje, conductas y actitudes ejercen una alta influencia en el comportamiento del individuo/niños. De los cuales los siguientes autores destacan los siguientes conceptos para una idea más clara e integral.

Los autores Arana, Melian, Gordillo, y Carro por Qhispi destaca que es la aspiración o la obligación que energiza y guía la conducta hacia un logro, concepto muy acertado al momento de saber el comportamiento del individuo, sus aspiraciones, diferentes e inentendibles motivaciones a la hora de adquirir productos o servicios. (Qhispi, 2015, pág. 3)

En relación a los niños indica que la motivación es un factor clave al momento de entender el comportamiento hacia los gaming sean estos sus deseos por participar en los juegos, intereses entre otros.

Tomando el concepto del autor en relación con los niños se puede constatar que desde temprana edad comienzan a adquirir la necesidad de relacionarse con los gaming el cual le genera una motivación del mismo.

Según Corona define que la motivación es un elemento muy resolutivo, convierte de manera rápida ante las modificaciones que surgen en las plazas. Los logros y necesidades se convierten en la misma medida que el individuo lo realiza, en cuanto a condición ambiental, física y experiencial. (Corona, 2012, pág. 42)

Según Monferrer destaca a la motivación como los deseos que un ser tiene se pueden transformar en motivación cuando llegan a un logro alto de intensidad como para empujar a la persona a reaccionar (...). Por tanto, una motivación es una obligación que está actuando suficiente presión para incitar a la persona a ejecutar. (Monferrer, 2013, pág.81)

Los conceptos de ambos autores detallan que las motivaciones impulsan a las necesidades que una persona tiene sobre el entorno que los rodea. En relación a los niños genera sus necesidades y metas hacia el entretenimiento digital.

Aprendizaje del individuo.

Para el autor, Pérez logrado por Salgado define a los procedimientos de aprendizaje como los procedimientos subjetivos de comprensión, integración, detención y manejo de la información que el ser recibe en su continuo intercambio con el medio (Salgado, 2016, pág.32).

Vigotsky citado por Salgado sostiene que el proceso de aprendizaje es: El alejamiento entre el nivel de desarrollo real, determinado por la amplitud de solucionar independientemente una situación, y el nivel potencial de desarrollo, determinado a través de la solución de un problema bajo la orientación de un adulto o en colaboración con otro colega más eficaz (Salgado, 2016, pág.32).

Mientras tanto Pozo citado por Marchán (2012) explicó “el aprendizaje, desde esta perspectiva, como un proceso que implica “transformar la mente de quien aprende “(pág.18).

Debido a esto Ausubel citado por Reyes manifiesta que en el aprendizaje se pueden dar dos formas: la forma como creamos el pensamiento y la forma que obtuvimos el conocimiento (Reyes, 2015, pág.20).

Asociando la definición de los autores en relación con el comportamiento del individuo se puede destacar que el aprendizaje es un proceso mediante el cual incorpora, retiene y utiliza la información con la capacidad de resolver un problema bajo la guía de un adulto o compañero.

Por otra parte, Salgado menciona que el proceso de aprendizaje es un procedimiento constante. En la vida el individuo está en continuo aprendizaje. La institución educativa es la escuela donde el niño va adquiriendo saberes, el maestro es uno de los actores primordiales que enfoca al niño en este proceso que no solo consiste

en el aprendizaje de contextos educativos, sino que va por encima de eso, en este trayecto el niño aprende a solucionar problemas (Salgado, 2016, pág.32).

En esa misma línea, Perkins citado por Marchán (2012) describió que “el verdadero aprendizaje como aquel que permite pensar y actuar de manera flexible, en contextos diferentes, con aquello que se va aprendiendo” (pág. 18).

Asociando la definición de los autores en cuanto al aprendizaje de los niños se logra destacar que es un proceso que no solo consiste en el aprendizaje que le generen la familia, los compañeros, docentes o juegos entre otros, sino que busca ir más allá ya que la finalidad es de resolver problemas ya que esto lleva a la madurez del pensamiento hacía en el mundo que los rodea.

Conducta

Ruiz (2013) menciona que “los consumidores pueden quedar satisfechos porque han resuelto sus problemas, y en tal caso se mostrarán fieles a las marcas y/o establecimientos. Si, por el contrario, quedaran total o parcialmente insatisfechos desarrollarían actitudes desfavorables ante la mala experiencia” (p.22).

Asociando las definiciones del autor en relación al comportamiento del consumidor se puede destacar que la conducta del individuo interactúa con obtención, uso y consumo de los servicios el cual quedaran satisfecho o insatisfecho de acuerdo a lo que reciba.

Según el diccionario de la lengua española (2017) define a la conducta como “un conjunto de las acciones con que un ser vivo responde a una situación”

Pavlov por Reyes destaca que la conducta está vinculada con el ámbito, es decir que se toma nota los factores que hay en el ambiente y los vinculan y esos efectos son los que influyen en la conducta del individuo a medida con el entorno social en relación con los niños, sus compañeros de escuela (Reyes, 2015, pág.16).

Skinner citado por Reyes destaca que en la conducta existen reacciones o alteraciones que son contestación a los diferentes impulsos que va recibiendo y según

el resultado de esos estímulos que pueden ser positivas o negativas es que se va creando el modo de actuar en los niños (Reyes, 2015, pág.17).

Se puede destacar que la conducta del individuo es un conjunto de acciones el cual se encuentra relacionada con el entorno como respuesta a los diversos estímulos que va adquiriendo sean positivos o negativos en el modo de actuar del niño.

Actitud

Para los autores Schiffman y Kanuk citado en Gil y Ríos destaca la siguiente premisa las actitudes se conectan con diferente aspecto al que el individuo puede gustarle o no. Las composturas que logran actitudes pueden inducir objetos tangibles, seres vivos, desarrollos encontrados, o todo lo comprometido que provoque una respuesta cordial (Gil & Ríos, 2016, pág.60).

De acuerdo con la definición de estos dos autores se destaca a las actitudes del individuo como la suma de varios factores influyentes como la experiencia que la genera, los valores habituales y los estímulos intrínsecos y extrínsecos el cual lo relacionan con cualquier aspecto al que el individuo puede gustarlo o no.

Por otra parte, Schiffman y Kanuk citado por Ciribeli y Miquelito (2014) afirma que “la actitud es una predisposición aprendida por el individuo, formada a partir de sus experiencias e informaciones obtenidas, las cuales lo influyen a actuar favorable o desfavorablemente en relación a un determinado objeto” (p.41).

De forma descompasada Chaplin, Silva y Theodorson citado por Ciribeli y Miquelito (2014) definen actitud como “una tendencia de actuar de una forma consistente con relación a situaciones y objetos relacionados” (p.41).

Para concluir los últimos dos autores detallan a la actitud del individuo como una predisposición aprendida que forma a partir de la información que se obtenga y las experiencias que le generen el cual le permite relacionarse con los objetos y situaciones.

Gaming

Definición

Reimers y Burke citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) destaca que “los *gaming* radica en la necesidad de reformar el sistema educativo para preparar efectivamente a los estudiantes para un "mundo plano" mucho más impulsado por la tecnología, interconectado y competitivo” Larsen et al. (2012).

Para los autores Salen y Zimmerman citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) menciona que “los *gaming* son un sistema en el que los jugadores participan en un conflicto artificial, definido por reglas, que brindan resultados cuantificables” Larsen et al. (2012).

Así mismo Ginsburg citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) menciona que “el *gaming* es un elemento importante para el desarrollo infantil saludable que incluye aprendizaje y desarrollo” Larsen et al. (2012).

Según el concepto de los autores mencionados se logra destacar el concepto de *gaming* como un sistema educativo que prepara a los niños a participar en un conflicto artificial con normas cuyo objetivo es crear un desarrollo sustentable para el aprendizaje y la educación.

Charsky citado por Revuelta y Guerra destaca que los *gaming* son un instrumento que podemos volver a encontrar como elemento didáctico, y aprovechar el ingrediente lúdico que obtiene, así como la reciente masificación, lo que hace de ellos un instrumento variable y de sencilla entrada (Revuelta & Guerra, 2012, pág.2).

Como sostiene Gee citado por Revuelta y Guerra indica que los *gaming* tienen la capacidad para guiar al aprendizaje crítico y activo (...). Que a diario tienen mayor capacidad que gran parte del aprendizaje que se realiza en la escuela (Revuelta & Guerra, 2012, pág. 3).

Es decir, el *gaming* es una herramienta que tiene el potencial de resolver problemas y conducir al aprendizaje activo y crítico mediante el componente lúdico como elemento didáctico para los niños.

De acuerdo con los dos autores mencionados se destaca al *gaming* como acción voluntaria en un tiempo fijo por parte de los niños el cual crea pensamientos creativos buscando solucionar problemas relacionándolo a los animales, lo que se busca es educar al niño desde temprana edad logrando así disminuir los índices de maltrato animal o abandono generándole un buen comportamiento y buen trato hacia los animales.

Vigotsky citado por Quimí menciona que el *gaming* surge como el deseo de imitar el contacto con el entorno. Origen, ambiente y fondo del *gaming* son prodigio de clase social, y a través del *gaming* se expresan escenas que van más allá de la intuición y pulsaciones individuales internas. (Quimí, 2016, pág.14)

De acuerdo a la teoría del autor Vigotsky destaca que los *gaming* surge como necesidad de reproducir contacto con los demás relacionándolo a los niños con los animales lo que se busca es brindarles total apoyo a las necesidades de sus mascotas mediante la educación a través del entretenimiento.

Sarlé citado por Padilla destaca que el *gaming* establece un modo principal a través del cual los niños y jóvenes paulatinamente llegan a formar una representación total de una acción y sus interrelaciones” (Padilla, 2014, p.18).

Las investigaciones realizadas por Revuelta y Esnaola citado por Sotomayor (2015) señalan que “el *gaming* permite desarrollar algunos desempeños básicos como la gestión del proceso de aprendizaje, la innovación y la toma de decisiones en un ambiente colaborativo” (pág. 24).

Para concluir con el concepto de *gaming* según los autores destacan al *gaming* como un medio fundamental e importante en la educación del niño desde temprana edad mediante la interacción lúdica que le genera se puede establecer relación y comunicación con los demás con el fin de comprender al mundo que los rodea mediante la información que le brinde durante el juego logrando así un aprendizaje e innovación en la toma de decisiones del niño.

La promesa de los gaming digitales

Fengfeng Ke citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) menciona que “Los *gaming* digitales puede proporcionar una oportunidad para jugar a través de entornos simulados, estos juegos no son necesariamente una distracción del aprendizaje, sino que puede ser una parte integral del aprendizaje y desarrollo intelectual” Larsen et al. (2012).

Mientras que Gee citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) menciona que “Los *gaming* digitales presentan una situación similar a través de la simulación, brindándonos la oportunidad de pensar, comprender, preparar y ejecutar acciones” Larsen et al. (2012).

Para el autor Dickey citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) destaca que “Los *gaming* digitales también se construyen con objetivos claros y proporcionan retroalimentación inmediata” Larsen et al. (2012).

Así mismo Black y William citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) destaca que “Los jugadores cambian su juego para mejorar su rendimiento y alcance sus objetivos La idea de la retroalimentación inmediata también es prominente en una buena evaluación formativa procesos” Larsen et al. (2012).

Por otra parte, Nielson Egenfeldt citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) destaca que “proporcionan las habilidades como la capacidad de resolución de problemas aumentan dentro de un juego e incluso puede transferir o aumentar a través de juegos” Larsen et al. (2012).

Valverde citado por Sotomayor (2015) destaca que “desde esta perspectiva el *gaming* digital se convierte en el medio para construir conocimientos y desarrollar competencias como modo de preparación para roles y responsabilidades de los aprendices” (pág. 18).

Para estos autores existe una gran importancia y una relación cercana entre la promesa de los gaming digitales con los niños ya que proporcionan una oportunidad

de aprendizaje y desarrollo intelectual el cual construyen objetivos claros y proporcionan retroalimentación mejorando su rendimiento y alcance de sus objetivos. Mediante la retroalimentación de los gaming digitales lo que promete es una buena evaluación formativa de los procesos, construyendo conocimiento y desarrollando destrezas en los roles del niño.

Serious Games

Los juegos serios según Michael y Chen citado por Sotomayor (2015) destacan que “son aquellos juegos que se usan para educar, entrenar e informar” (pág. 19).

Schrange citado por Sotomayor (2015) manifiesta que “un juego serio es cualquier herramienta tecnológica, técnica o juguete que permite a las personas mejorar sus competencias a través de la forma en la que juegan seriamente con la incertidumbre y que estimula su creatividad “ (pág. 19).

Por otro lado, Zyda citado por Sotomayor (2015) explica que “un juego serio es una competencia mental jugada con una computadora, de conformidad con reglas específicas, que utiliza el entretenimiento para lograr objetivos acorde a las necesidades [] de las tendencias en la educación, y de la comunicación estratégica” (pág. 20).

Gros citado por Sotomayor (2015) plantea que el propósito de los juegos serios es crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos y que sirva para experimentar y probar múltiples soluciones, explorar, descubrir la información y los nuevos conocimientos sin temor a equivocarse. (pág. 21)

Investigadores como Johnson, Smith, Willis, Levine, Haywood ,Martinez, Yot, Hwang y Wu citado por Sotomayor (2015) afirman que “los juegos serios son una herramienta de aprendizaje clave en la formación (...) que ayuda a que experimenten los beneficios de la misma y puedan integrarla en su práctica” (pág. 22)

En el estudio realizado por García, Vargas, Genero y Piattini citado por Sotomayor (2015) demostraron que “los juegos serios contribuyen positivamente con

la adquisición de conocimiento, con el desarrollo de las competencias propias de la materia y motivación hacia la misma” (pág. 23).

Para concluir los Serious games según los autores mencionados se destaca que los juegos serios son una competencia mental que estimula la creatividad por medio del entretenimiento logrando objetivos de acuerdo a las necesidades educativas o comunicativas permitiendo tomar decisiones antes, durante y después del juego implicando desafíos y fantasías logrando una motivación, el cual permite resolver problemas contribuyendo positivamente con la adquisición del conocimiento.

Los gaming como compromiso para los alumnos

Prensky citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) destaca la siguiente premisa que “las experiencias de los estudiantes con entornos de juego están moldeando sus expectativas de entornos de aprendizaje” Larsen et al. (2012, p.14).

Para los autores Barab, Arici y Jackson citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) destaca que “los estudiantes participan más cuando hay una historia narrativa dentro de los juegos el cual le genera un compromiso de finalizarlo y aprender de él “Larsen et al. (2012).

Así mismo Mihály Csikszentmihalyi citado por Larsen, Orr, Frey, Dolan, Vassileva y Mcvay (2012) destaca que “los juegos contienen las piezas necesarias para involucrar a los estudiantes y ayudarlos a entrar en un estado de flujo donde se sumergen completamente en su entorno de aprendizaje y se activan y se centran en la actividad en la que están involucrados” Larsen et al. (2012).

Para estos autores existe una gran importancia y una relación cercana entre el compromiso de los gaming con los niños el cual se puede concluir que los niños se enfocan mayormente cuando existe una historia contando al inicio o durante del juego el cual se siente vinculado mediante el compromiso de terminarlo y aprender de él generando sentimiento de aprendizaje mientras la historia va detallando sus niveles de conocimientos por el cual se centran en la actividad en la que se tienden a involucrarse.

Marco de referencial

Macro

Según cifras del INEC (2016) a nivel nacional se detalla los siguientes porcentajes que corresponde a: personas que usan juegos y música en su teléfono es del 74,23% en comparación del 2015 con un 63,41% el cual estima un crecimiento de 10,82% del cual el 73,50% lo usan las mujeres en la relación con los hombres que registra un porcentaje del 74,97%.

En el 2016 existen alrededor de 4'031.002 de población infantil en el Ecuador entre 0 y 11 años de edad en comparación con el 2015 con un total de 4,028.660 el cual el 18,6% de los niños viven solo con su madre mientras que el 2,4% viven solo con su padre y el 79% viven con su padre y madre. INEC (2015, pág. 1)

Guayas ocupa el primer lugar a nivel demográfico en total de niños seguido por la provincia del Pichincha, el cual Guayas representa un total de 56,175 niños cuya cantidad detalla un aumento en niños con un total de 28,742 a diferencia de las niñas con un total de 27,433, Pichincha es la provincia del Ecuador con un aumento porcentual de seres que manejan Internet con un porcentaje total del 46,9%, seguido por la Provincia del Azuay con un porcentaje estimado del 44.4%, y por última posición se encuentra la provincia del Guayas con un porcentaje total del 38.9%. INEC (2015, pág. 1)

Las apps móviles aumentaron un 155% en el 2013 especialmente en programas de mensajería instantánea y redes sociales el cual 77% prefieren el uso de música y entretenimiento, el 78% prefieren realizar compras en aplicaciones, 66% prefieren los juegos, mientras que el 49% prefieren el uso de programas de deportes y salud y el 31%. El comercio (2014)

Micro.

Código De La Niñez y Adolescencia- 2013

De acuerdo con el Código De La Niñez y Adolescencia (2013) se destacó los siguientes artículos en relación con el objeto de estudio para efectuar una información más profunda y clara.

Según el **Art. 4** del Código De La Niñez y Adolescencia como concepto de niños y jóvenes adolescente destaca que niño o niña son los seres que no han cumplido doce años de edad. Adolescente es el individuo chico o chica de doce y dieciocho años de edad, el cual mediante el proyecto se escogió rango de edad hasta los 11 años de edad que son los niños (Código De La Niñez y Adolescencia, 2013, pág. 2).

Según el **Art 45** como derecho a la información menciona que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad. Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior. (pág.15)

La familia tiene como deber permitir que sus niños o niñas utilicen medios o fuente de comunicación adecuada para su edad el cual esto va permitir educarlos desde temprana edad de manera correcta acerca del uso de comunicación que generen.

Según el **Art. 46** Prohibiciones relativas al derecho a la información se prohíbe la circulación de videos, grabaciones destinados a la niñez que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo, información y publicación inadecuada para la niñez el cual esto aplica tanto para sistemas de comunicación, empresas de publicidad, programas. (pág.15)

Según el **Art. 47** como garantías de acceso a una información adecuada garantiza el derecho a la información adecuada el cual el estado deberá requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes, promover la producción y difusión de literatura infantil y juvenil, requerir programas acorde a la necesidad lingüísticas de niños, niñas y adolescentes pertenecientes a los diversos grupos étnicos , impedir la difusión de información inadecuada para la niñez y sancionar a las personas que faciliten programas, videos o publicaciones que hagan apología de violencia que tengan imágenes o contenidos pornográficos que perjudiquen la formación del menor, su comportamiento y atente a la moral o el pudor. (pág.16)

Según el **Art. 48** como logro a la diversión y al reposo menciona que los adolescentes y niños tienen el deber al entretenimiento, al reposo, *al gaming*, al deporte y demás ocupaciones propias de cada etapa progresiva (pág.17).

Debido al art. 48 en base a los videojuegos los niños tienen derecho a recrear su mente como parte de su tiempo educarlos a través del entretenimiento de manera correcta, juegos que le permiten una mejor educación hacia los animales

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Informa sobre el uso del tiempo libre de las niñas, niños y adolescentes comprendidos en un rango de 10 a 18 años el cual revela que el 33% optan por el ocio interactivo siendo este el de mayor porcentaje, seguido por el 26% que prefieren navegar, ver televisión y jugar videojuegos, el 23% optan por leer, estudiar o prefieren dormir mientras que el 17% tienden a hablar con su familia debido a esto los niños y adolescentes tienden a elegir los videojuegos como parte de su tiempo libre. Ministerio de Educación (2015, pág. 10)

MINISTERIO DE TELECOMUNICACIONES

Según cifras revela que los niños aprenden a manejar el internet de manera voluntaria con un 47% de cuales estos no discuten nunca con sus padres con un 80% y mientras que ellos reconocen que sus padres no hacen ni dicen nada mientras navegan en internet con un porcentaje del 23%, por otra parte, los niños menores de los 10 años se declaran que el 85% juegan a videojuegos de los cuales el 56% ya usan el celular. Ministerio de Telecomunicaciones (2012)

Contravención de maltrato y muerte de mascotas o animales de compañía

Según el Código Orgánico Integral Penal (2014) destacan los siguientes artículos en defensa a los animales de los cuales detallan:

- De acuerdo al **Artículo 249** del Código Orgánico Integral Penal como maltrato o muerte de animales mascotas o de acompañamiento el individuo que por acto u descuido cause perjuicio, produzca daños, desgaste a la integridad física de un animal de acompañamiento, será establecida con pena de cincuenta a cien horas de servicio social. Si se realiza el fallecimiento del animal será establecida con pena privativa de libertad de tres a siete días. Se excluye de

esta disposición, los hechos tendientes a poner fin a sufrimientos ocasionados por accidentes graves, enfermedades o por motivos de fuerza mayor, bajo la supervisión de un especialista en la materia. (Código Orgánico Integral Penal, 2014, pág. 100)

- Según el **Artículo 250** del Código Orgánico Integral Penal como combates o batallas entre perros, el individuo que haga cooperar mascotas, los entrene, organice, publique o programe peleas entre ellos, será establecida con pena privativa de libertad de siete a diez días. Si se efectúa mutilación, muerte del animal o lesión, será sancionada con pena privativa de libertad de quince a treinta días. (Código Orgánico Integral Penal, 2014, pág. 100)

Sanción por abandono

Según el Código Orgánico Integral Penal (2017) menciona que “en la actualidad el maltrato animal en Ecuador se sanciona con penas que van desde realizar 50 horas de trabajo comunitario hasta prisión por treinta días”

Ley Orgánica Reformatoria al Código Orgánico Integral Penal contra el maltrato animal detalla la legislación actual y propuesta.

Según el proyecto de Ley Orgánica Reformatoria al Código Orgánico Integral Penal contra el maltrato animal detalla la legislación actual y propuesta. El Universo (2017).

Legislación actual:

- a) Por lesiones que causen menoscabo de la integridad y la salud se sancionará con 50 a 100 horas de trabajo comunitario.
- b) Por muerte animal se sancionará de 3 a 7 días de privación de la libertad.
- c) Por peleas de perro se sancionará de 3 a 7 días de privación de la libertad, agravante mutilación, lesiones o muerte: 15 a 30 días de prisión.

Propuesta de ley:

- a) Por abandono animal la sanción será de 20 a 50 horas de trabajo comunitario.
- b) Por maltrato animal sin lesiones ni afectaciones a la integridad y salud la sanción será de 50 a 100 horas de trabajo comunitario.

- c) Por lesiones que causen menoscabo de la integridad y la salud la sanción será de 2 a 6 meses de prisión, por agravante crueldad y tortura animal de 6 meses a 1 año de prisión y cuya sanción adicional será inhabilidad ejercer profesión relacionada al cuidado o salud animal.
- d) Por zoofilia o bestialismo la sanción será de 6 meses a 1 año de prisión, por agravante de 1 a 3 años de prisión y sanción adicional será multa.
- e) Por muerte animal la sanción será de 6 meses a 1 año de prisión, por agravante crueldad y tortura animal será de 1 a 3 años de prisión y sanción adicional será inhabilidad ejercer profesión relacionada al cuidado o salud animal.
- f) Por pelea de perros la sanción será de 2 a 6 meses de prisión, por agravante mutilación, lesiones o muerte será de 6 meses a 1 año de prisión y sanción adicional se establecerá como multa.

Capítulo 2: Metodología de la Investigación

Esta investigación se estableció mediante la investigación exploratoria, con el propósito de adquirir una mayor información de manera general y el comportamiento del individuo acerca del estudio el cual permite un desarrollo eficaz de la investigación.

Así mismo se realizó la investigación descriptiva por medio de esta se obtiene datos de información cualitativa mediante la herramienta de entrevistas y grupo focales que permite una investigación más específica y eficaz para apoyar al estudio de la investigación exploratoria.

Para el estudio se determinó las siguientes muestras tanto para el gaming, niños en rango de edades y escuela particular las cuales de detallaran a continuación:

Muestra en relación con los gaming

Para la muestra se escogió el gaming “*My sweet dog*” ya que es un juego que está de boca a boca a en la actualidad de los niños en las escuelas particulares del cantón Milagro debido a esto se lo escogió para el estudio del caso a realizar. Debido a esto por medio de la observación directa se confirmó que los niños practican el gaming “*My sweet dog*” con mayor cantidad en las escuelas particulares.

Muestra de niños por rango de edades

Así mismo, se obtuvo la muestra por rango de edades el cual se logró determinar tres grupos diferentes para el estudio de la investigación de los cuales se clasificarán los niños de la siguiente manera:

Agrupación para el estudio de niños de 6 a 7 años de edad ya que se considera que la diferencia de edades es corta por lo que se complementa para un mejor entendimiento entre ellos por el cual aprende y se sociabilizan con la misma manera desde temprana edad en cuanto a su comportamiento del uso de los gaming.

Agrupación para el estudio de niños de 8 a 9 años de edad ya que se considera que manejan nuevos intereses, hábitos y gustos hacia el uso de los gaming por el cual se requiere un estudio para este rango de edad.

Y por último se agrupará para el estudio de niños por el rango de edad de 10 a 11 años de edad ya que es la etapa en la que niño empieza con una mayor exigente hacia el entretenimiento en comparación con los niños de menores edad y va empezando su etapa de adolescencia.

Muestra por institución escolar

Para la muestra del estudio del caso se escogió la escuela Dr. Pérez Guerrero del cantón Milagro por razones de las cuales existe una aceptación y cercanía con los docentes de la institución para realizar la investigación a diferencia de las demás instituciones.

Muestra por elección de personal a entrevistar

En la presente investigación se seleccionó tres personas de distintas categorías tales como padres de familia, psicólogos y fundaciones de animales cuyo objetivo es obtener información tanto desde la perspectiva familiar a través desde la educación y el apoyo o control que le brindan los padres a sus desde temprana edad en el hogar, a través de los profesionales como son los psicólogos el cual va permitir obtener información precisa y eficaz sobre la evaluación del comportamiento del niño y el medio que mayor utilizan para el aprendizaje como son los entretenimientos o gaming, y por ultimo las fundaciones de animales con la finalidad de conocer de manera específica información acerca de cómo genera compromiso con los niños a través de

las campañas y cuáles son las consecuencias por el cual se genera el abandono o maltrato animal.

Para el guion de las entrevistas se obtuvo de información secundaria a través de las preguntas establecidas mediante el proyecto de Donoso, Flores, González, Peralta y Salmón, (2016) como soporte de estudio para la investigación de mercados a realizar como parte de los objetivos a resolver. Donoso et al. (2016).

Diseño investigativo

En este capítulo de investigación tiene como propósito identificar las variables que mayor representan para resolver las preguntas investigativas de las cuales se plantean en función a los objetivos establecidos en el inicio de manera cualitativa. En función al proyecto se establece la metodología de investigación cualitativa el cual se desea recabar la mayor cantidad de información.

El autor Seivewright (2014) define el diseño de investigación como “el plan general de la investigación, donde busca obtener respuestas al problema o comprobar hipótesis de la investigación”

En esta investigación se menciona todos los procesos a seguir desde el inicio con el propósito de adquirir la mayor cantidad de información para resolver el problema del estudio. Los gaming en el comportamiento de niños en el cantón Milagro.

Tipo de Investigación

En esta parte se va definir los tipos de investigación el cual permite el análisis previo al trabajo de estudio, mediante el uso de los métodos de investigación.

- **Investigación exploratoria**

Permite extraer información específica el cual permite el desarrollo de las preguntas de investigación que ayuden a la creación de las hipótesis sobre el tema de estudio con el propósito de profundizar el tema.

- **Investigación descriptiva**

Mediante este tipo de investigación se quiere lograr conocer la influencia que tienen los *gaming* en el comportamiento de los niños de la escuela particular del cantón

Milagro. Así mismo, las actitudes o conductas de cada niño a través del uso de los gaming el cual se tiene como finalidad observar y describir la información que se obtenga de manera clara, eficaz y específica.

Fuentes de Información: Primaria y Secundaria.

En esta fase investigativa se va definir según las fuentes a obtener la información de manera profunda e inmediata.

La fuente primaria es la información creada por el investigador que no ha sido conocida antes mediante la técnica de las entrevistas y grupo focales acorde al tema de estudio. Mientras que la fuente secundaria son toda información que se obtenga mediante revistas, libros, artículos científicos, proyecto de grado, periódicos entre otras fuentes que tenga relevancia académica.

El presente estudio se obtuvo información en relación con el comportamiento del individuo y los factores influyentes el cual se encuentran detallados, fuentes del INEC que permitió conocer información esencial, artículos de la ley que ampara a los niños y a los animales.

Tipos de datos

Mediante el tipo de datos al utilizar en el presente estudio se va esta establecer de manera cualitativa.

- **Investigación cualitativa**

Según Chárriez (2012) destaca que “ayuda a describir en profundidad la dinámica del comportamiento humano el cual se materializa en la historia de vida que permite a un investigador conocer cómo los individuos crean y reflejan el mundo que les rodea” (pág.51).

Así mismo, Pérez citado por Chárriez (2012) menciona que la investigación cualitativa “busca adentrarse en lo más posible en el conocimiento de la vida de las personas, por lo que [] es capaz de captar los procesos y formas como los individuos perciben el significado de su vida, es posible corroborar el sentido que tiene la vida para ellas “(pág. 52).

Para Ramírez y Zwerg-Villegas (2012) afirman que “la investigación cualitativa nos permite conocer un elemento de manera completa ya que no supone una realidad única si no múltiples realidades para que el investigador tenga una mejor percepción al momento de realizar una investigación” (pág.21).

De acuerdo a los autores mencionados se concluye que la investigación cualitativa permite conocer de manera más completa el comportamiento que tiene el individuo debido a esto se requiere lograr el respectivo análisis acorde al objeto de estudio.

Capítulo 3: Resultados de la investigación

Resultados cualitativos

Para obtener los datos cualitativos, se realizó entrevistas para cada segmento sean estos: psicólogos, padres de familias y fundaciones de animales el cual se desarrolló 5 entrevistas para cada uno tomando como referencia a los animales y los gaming, donde se busca conocer la influencia de los *gaming* en el comportamiento de niños de 6 a 11 años de la escuela particular Dr. Pérez Guerrero del cantón Milagro cuyo caso de estudio es el gaming relacionado con los animales “*My sweet dog*” conocer detalles más claros e eficaz acerca del comportamiento de los niños como el aprendizaje, percepciones, actitudes y motivaciones.

Tabla 1

Perfil de entrevistados: Padres de familias

Nombre	Edad	Hijos entre 6 a 11 años	categoría: Mascotas			Categoría: Gaming		
			Tienen mascotas? Y cuales?	Cuidado de la mascota	Control de los padres hacia los dispositivos electrónicos	Motivación sobre el uso del gaming	Aprendizaje adquirido por el gaming	Conductas y actitudes generados por el gaming
Nancy	29 años	un varón de 10 años y una niña de 8 años	si, 3 perros	alimentación, Higiene, Salud, deporte y entretenimiento	controlan las actividades que realizan en el dispositivo	cuidado a las mascotas	consciencia, cuidado y respeto hacia los animales	fortalece el amor y el respeto hacia los animales.
Gabriela	30 años	un varón de 8 años de edad	si, 1 perro y 1 gato	Higiene, alimentación, paseo y salud	control entre 30 min a 1 hora de uso por día	educación a través del entretenimiento	respeto, amor y pasión hacia los animales con responsabilidad	una conducta y actitud positiva hacia los animales
Marco	40 años	un varón de 11 años de edad	No	alimentación balanceada, caminar al parque, responsables con el aseo	poco control del uso de dispositivos electrónicos	el aprender como se convive con un animal	alimentación sana, aseo, compromiso con la mascota	mejora la conducta de relacionarse con las mascotas.
Orlando	29 años	una niña de 8 años de edad	si, 1 perro	aseo, alimentación y entretenimiento	todos los días	relacionarlo con animales	conocimientos sobre adopción, alimentos correctos para el cuidado de la mascota.	conductas de responsabilidad y actitud activa hacia las mascotas.
Domenica	32 años	un varón de 10 años y una niña de 6 años	No	aseo, alimentación adecuada, sacarlo a pasear, cuidarlo con el veterinario	control no mayor a los 30 minutos por día en el uso tecnológico	niveles de juego	aprendizaje oportuno hacia el cuidado de sus mascotas acorde al contenido del gaming	capacidad conductual de relacionarse con sus compañeros a un mejor criterio en razón de los animales.

A través de una comparación realizada por medio de las preguntas más relevantes de la entrevista en relación con los *gaming* en el comportamiento de niños se puede conocer que los principales cuidados para sus mascotas son la alimentación adecuada y balanceada, un correcto aseo, sacarlos a pasear y llevarlos al veterinario, de los cuales consideran al control de manejo de dispositivos electrónicos una parte esencial con un rango de tiempo de 30 minutos a 1 hora de uso por día, usualmente lo que mayor le motiva al momento de usar el *gaming* es la educación a través del cuidado a las mascotas y que su contenido desarrolle niveles, así mismo el aprendizaje que genera el *gaming* es un oportuno para el cuidado y el respeto hacia los animales con compromisos responsables para sus mascotas, por ultimo mejora de manera positiva a la conducta del niño fortaleciendo el amor y el respeto con sus compañeros y animales.

Tabla 2

Perfil de entrevistas: Psicólogos

Nombre	Edad	Categoría: Animales			Categoría: Gaming		
		por que se origina el maltrato animal?	cuidado animal por rango de edad	Por qué existe gente que maltrata a un animal?	Beneficios por el uso de la tecnología (gaming)	desventaja del uso de la tecnología (gaming)	recomendaciones para el uso de dispositivos tecnológicos (gaming)
Alvaro	25 años	desinformación, problemas económicos, problemas conductuales	4 años de edad	Deficiente educación, comportamiento agresivos y transtornos conductuales.	facilitan el proceso de aprendizaje, interés por la autoeducación, y motivacional	adiciones, problemas interpersonales, estrés por el abuso tecnológico.	medir tiempo de uso para evitar adicciones y control parental para evitar inconvenientes.
Miguel	31 años	perdida de respeto por la naturaleza, deficiente educación ambiental, problemas individuales.	9 años de edad	Por neurosis, perversiones, falta de educación, falta de valores, crisis infantil	mejora el aprendizaje, capacidad cognitiva y mental y fuente de recreación.	el uso excesivo lo aleja de la curiosidad, provoca insomnio y falta de concentración.	control y vigilancia constante
Erick	27 años	desensibilización con respecto a temas de la naturaleza y falta de educación	8 años de edad	falta de educación, falta de disciplina y compromiso social.	optimiza el proceso de enseñanza y fomenta a la coordinación y equilibrio mental.	contenido inapropiado, favorece al sedentarismo y disminuye la socialización con otros niños.	uso, limitaciones y control exigente
Kleber	33 años	mala educación desde temprana edad	9 años de edad	ira no controlada y estrés grave o agudo	fuentes de conocimiento, investigación y el aprendizaje de forma lúdica	uso inapropiado, adicciones y dependencia	filtros parentales que logren evitar contenido prohibidos
Roberto	30 años	por abuso infantil sexual o físicamente	7 años de edad	desorden conductual, psicológicos familiar y estudiantil	comunicación eficaz e inmediata, es una puerta conocimiento educacional y de entretenimiento.	hiperactividad en niños, adicciones, el abuso tecnológico disminuye el deseo de leer libros	confianza y consejos de padres a hijos

Mediante el resultado de la entrevistas a psicólogos se seleccionó las preguntas más específicas y relevantes el cual se dividió por dos categorías una para las mascotas o animales y otra para los *gaming* con propósito de conocer acerca del *gaming* en el comportamiento de niños, se obtuvo que el origen por el cual las personas maltratan a los animales es por comportamientos agresivos, falta de valores, problemas de conductas e individuales, problemas económicos o abuso infantil sean estos sexual o físicamente, así mismo la edad que empiezan a relacionarse con el cuidado de las mascotas son niños a partir de los 4 años en adelante, el beneficio que poseen la tecnología en los *gaming* es la facilidad en la que niños aprenden a través de forma lúdica, el cual los motiva a través de la recreación, fomenta la coordinación y el

equilibrio mental, por otra parte las desventajas que poseen la tecnología en los gaming es su uso inapropiado de contenido, el excesivo uso provoca adicciones, insomnio y falta de concentración, favorece al sedentarismo y disminuye la socialización con otros niños y por último como recomendaciones que le darían a los padres es que midan los tiempos de uso de los gaming, tener un mayor control y vigilancia a los gaming que usa o app en el dispositivo mediante filtros que permitan a los niños un correcto uso con el propósito de evitar futuras adicciones o dependencias.

Tabla 3

Perfil de entrevistas: Fundaciones de animales

Nombre	Fundación	Categoría: campañas publicitarias			Categoría: Fundación		
		campañas publicitarias por rango de edad	porqué se da el maltrato animal	como se contactan con las fundaciones?	Objetivo de la fundación	Propósito de la fundación	mejoras por la creación de la fundación
Pepe	Rescate animal	De 3 a 7 años	enojo descontrolado, violencia familiar y acoso sexual	Número telefónico, redes sociales y sitios web	cultura de tolerancia y respeto hacia los animales	mejorar el vínculo con los animales, promover campañas de esterilización	aumentar los niveles de adopción animal.
Nataly	Acción Animal Ecuador	De 8 a 14 años	consumo de alcohol o drogas y violencia	redes sociales y número telefónico	Promover a la adopción animal	disminuir la cantidad de perros callejeros y disminuir los índices de abandono animal	alimentos en embudos por cada zona para los animales callejeros
Denisse	URRA	De 3 a 7 años	falta de educación y falta de gratitud	redes sociales, número telefónico y correo electrónico	Promover a la adopción animal, campañas de esterilización y campañas de vacunas	despertar interés de adopción	aumento de los índices de adopción
Kleber	Amigos con cola	De 5 a 8 años	falta de concientización social y compromiso educativo	redes sociales, correo electrónico y llamadas	promover a la adopción animal y a la esterilización	generar compromiso social a través de las ferias o eventos	mascotas sanas y con hogar

Mediante el resultado de la entrevista a fundaciones se tomó en cuenta las preguntas más relevantes de los cuales se dividió en dos categorías una a campañas publicitarias y la otra que realiza la fundación, se obtuvo que las campañas que ellos realizan va dirigida a niños y jóvenes de 3 a 14 años de edad de los cuales se pueden acudir a dialogar con ellos para cualquier abandono o maltrato animal a través de redes sociales, correo electrónico y llamadas telefónicas, usualmente el maltrato animal se da por violencia familiar, el consumo de sustancias peligrosas como alcohol o drogas y falta de compromiso educativo, el objetivo de las fundaciones es generar cultura de tolerancia, respeto hacia los animales, promover a la adopción animal, campañas de vacunas y esterilización, así mismo su propósito es mejorar el vínculo con los animales, disminuyendo la cantidad de animales callejeros y los índices de abandono animal y por último la mejoras que han tenido las fundaciones es que han aumentado las adopciones, han implementado embudos de alimentación y agua para los perros callejeros debido a esta práctica han habido mascotas sanas y con hogar.

Resultado del Grupo focal

Conformado por estudiantes para conocer la influencia de los gaming en el comportamiento de niños de la escuela particular Dr. Pérez Guerrero del cantón Milagro

1. RESULTADOS

En este grupo focal se manejó una dinámica de observación y actividades sistematizadas para la consecución de nuestros objetivos. Para esto se analizó la respuesta conductual de los niños frente al estímulo de investigación el cual es un videojuego educativo con temática de cuidados en perros como mascotas.

- En un primer tiempo se expone durante 30 minutos a los niños participantes al videojuego educativo el cual trata de cuidar, alimentar, hacer crecer y educar a un cachorro de perro el cual según los cuidados llegara a su etapa adulta. Todo esto en el marco de una planificación de clase, con introducción.
- Luego se somete al niño al desarrollo de dos técnicas proyectivas: La primera es personificación y juego de rol. Donde se les da la orden de personificar a los animalitos del juego y dramatizar un día de cuidados. Se realizarán durante 25 minutos.

Luego se realiza el test del animal, pero mediado por el investigador para lograr observar los procesos de sensibilización y aprendizaje. En este proceso de dibujos se irán elaborando las preguntas indicadas a continuación. Este se realizará en los restantes 25 minutos.

En los resultados de estos dos procesos concluimos en que:

La cultura del niño.

La relación de la cultura y los juegos es muy grande, la repetición de tradiciones, patrones de conducta individual y de relación a grupos sociales conecta a los niños a su entorno real despertando procesos de auto- conocimiento que darán como resultado un sujeto integrado socialmente.

En este grupo focal se aplicó el videojuego '*my sweet dog*'. La temática del videojuego educativo crea un contacto con la realidad del cuidado animal y sensibilización a este. Pudimos observar que la conexión se da adecuadamente, el

juego se disfruta, pero también construye opiniones, criterios, y cuestiona la realidad limitada de un niño, realidad que se mantiene abierta al cambio y a nuevos contenidos que se aprehenden y reproducen fácilmente.

En conclusión, la recepción del videojuego, su objetivo o finalidad y la influencia de este a la psique, conducta y aprendizajes en el niño son aceptable y totalmente lucrativos de los que se debe sacar provecho para acompañar al infante en el desarrollo de contenidos y aprendizajes que aplicaran a lo largo de su vida, todo esto bajo la divertida dinámica del gaming '*My sweet dog*'

Motivación

Los motivos son la dinámica que se establece en el juego, la temática de perros y su cuidado lo cual les resulta atractivo, el color, sonidos y todos los elementos programados en el juego '*My sweet dog*' que hacen que el usuario se interese y cree una conexión con este.

Es decir, la motivación del niño una vez anunciado el videojuego y después de este es media alta. Y las consecuencias de aprendizaje que se indicaran en la siguiente variable resultaran en un niño motivado por cuidar animales en la vida real.

Aprendizaje

En el proceso de evaluación y análisis que se realiza al hacer dibujar a un niño se puede observar cómo estos han entendido mediante el gaming '*My sweet dog*' detalles sobre el cuidado de los animales como las medidas de alimentación y la variedad, la salud de la mascota y el desarrollo de esta mascota.

En las preguntas que el psicólogo les realizaba a los niños sobre que aprendieron de los perros, los niños expresaban sus opiniones sobre el conocimiento obtenido en temas de alimentación, salud, cuidado, afecto y desarrollo.

Percepción

La subjetividad de esta variable se puede determinar en tres aspectos estímulo – pensamiento y sentimientos.

Estímulo

El estímulo principal es el videojuego e introducción a la temática educativa en cuanto al cuidado de las mascotas: Perros.

En el desarrollo de dibujos y análisis de estos podemos conocer el pensamiento y sentimiento de los niños en cuanto al estímulo principal. Así como preguntas sencillas que elabora el Psicólogo - Educador en el proceso de evaluación proyectiva.

Pensamientos

- “Cuidar animalitos no es tan fácil”
- “Los perritos son animalitos que deben ser tratados con mucho cariño y cuidado”
- “Los perritos deben comer limitadamente cuando son grandes pero los cachorritos comen bastante cuando están con las mamitas”
- “Los cachorros son muy delicados por eso hay que estar pendiente de ellos”.
- “Es importante que los cachorritos jueguen con sus hermanos y no sean separados tan prontamente porque puede afectarles”.
- “Los perros no pueden comer chocolates o golosinas porque les hace daño”.
- “A los perros hay que llevarlos al doctor si se ponen enfermos”.

Sentimientos

- “Soy feliz teniendo varios cachorritos”
- “Me gusta hacer trabajos sobre animales y sobre todo perritos”.
- “Aprender sobre perritos y jugar es genial”.
- “Siento compañía con los perritos y estos parecen sentir lo mismo conmigo”

Conducta y actitud del niño

La conducta y actitud de los niños se miden junto a la percepción y se concatena al producto del conocimiento. Es decir, las actitudes y conducta están ligadas estrechamente con las otras variables en este proceso de observación e investigación.

La actitud frente al juego sobre todo un juego de video donde se involucran elementos visuales interactivos, dinámicos y que crean identificación o significancia en el imaginario social del niño, tienden a tener una inmediata reacción positiva.

En este caso no fue la excepción después de una introducción que caliente al niño antes de adquirir conocimientos y consecuencias, el juego es bien recibido y la conducta base puede modificarse fácilmente una vez terminado el juego. Aquí el rol del docente sigue siendo importante ya que este debe reforzar y retroalimentar una vez adquiridos los nuevos contenidos de conocimientos, los cuales junto al juego o dinámicas vivenciales y a las técnicas proyectivas aplicadas nos dejara observar la reproducción y asimilación de nuevas conductas frente a los animales, perros en este caso.

En resumen, en esta variable los niños mostraron una actitud positiva y abierta al juego. Al principio la conducta que demostraban era duda y sospecha, en el desarrollo del *gaming* cambió la conducta a una alerta y demostraciones de alegría y entusiasmo, sus miradas cambiaban en torno a contenidos que desconocían sobre el trato al animal pero a medida que jugaban sentían sorpresa que mediaban con adaptación frente a un juego que facilita los procesos, una vez terminada la sesión de juego existía un segundo entusiasmo en algunos frente a lo aprendido, y en la otra mitad conductas pensativas, de cuestionamiento acerca del cuidado animal y admiración que expresan.

Informe de grupo focal 2

Conformado por estudiantes para conocer la influencia de los *gaming* en el comportamiento de niños de la escuela particular Dr. Pérez Guerrero del cantón Milagro

Resultados

En los resultados de estos dos procesos concluimos en que:

LA CULTURA DEL NIÑO EN RELACIÓN CON LOS JUEGOS.

En este grupo focal se aplicó el mismo videojuego que en el grupo focal 1. La temática del videojuego, sobre animales: perros, juego de tipo educativo.

En las observaciones pudimos notar la recepción clara y entusiasta del juego el cual sirve para crear conocimiento mientras se divierte, es decir que en el aspecto pedagógico es de gran utilidad, y así se demostró los niños se conectaron inmediatamente con el juego, hicieron comentarios sobre la temática la cual identificaron sin problemas y generaron una conexión significativa con el estudiante.

Hallaron situaciones identificativas y comentaban los contenidos nuevos apprehendidos tanto consciente como inconscientemente, este último se nota a través de las técnicas proyectivas las cuales reproducen sin problema los conocimientos, se les hizo las preguntas de acompañamiento para conocer que habían aprendido y si disfrutaron el juego.

En conclusión, la recepción del videojuego, su objetivo o finalidad y la influencia de este a la psique, conducta y aprendizajes en el niño de las edades escogidas en este grupo focal, son aceptables y totalmente lucrativos de los que se debe sacar provecho para acompañar al infante en el desarrollo de contenidos y aprendizajes que aplicaran a lo largo de su vida, todo esto bajo la divertida dinámica de un juego de video.

MOTIVACIÓN

En esta ocasión la motivación depende del dinamismo del docente y psicólogo para introducir los temas sin que se salga de contextos de aprendizaje y al mismo tiempo genere una motivación perpetua ante videojuegos de este tipo. Si el niño se expone a este videojuego de forma común y en un ambiente de diversión, la significancia de los procesos de aprendizaje sería más interesante pues dependerá de la motivación intrínseca a largo plazo y de la serie de identificaciones y percepciones que vaya generando el niño con el juego.

APRENDIZAJE

Al estar expuesto a un estímulo motivacional y de introducción a una temática como es el caso de los videojuegos de tipo educativo. El aprendizaje que se genera es significativo y en casos identificativo lo cual hace que la reproducción de contenidos de aprendizaje sea en altos porcentajes exitosa. Y despierta la curiosidad en el niño empujándolo a la autodidactica en la temática.

En el proceso de evaluación y análisis que se realiza al hacer dibujar a un niño se puede observar cómo estos han entendido mediante el videojuego detalles sobre el cuidado de los perros, el proceso de desarrollo de los perros, su alimentación, su salud, y la importancia de un buen cuidado.

En las preguntas que el docente y psicólogo les realizaba a los niños sobre que aprendieron de los perros, los niños expresaban opiniones sobre el conocimiento

obtenido en temas de alimentación, salud, cuidado, afecto, desarrollo y entusiasmo por su aplicabilidad.

PERCEPCIÓN

La subjetividad de esta variable se puede determinar en *tres aspectos estímulo – pensamiento y sentimientos*.

ESTÍMULO

El estímulo principal es el videojuego e introducción a la temática educativa en cuanto al cuidado de las mascotas: Perros.

En el desarrollo de dibujos y análisis de estos podemos conocer el pensamiento y sentimiento de los niños en cuanto al estímulo principal. Así como preguntas sencillas que elabora el Psicólogo - Educador en el proceso de evaluación proyectiva.

PENSAMIENTOS

- “Los perros son una gran responsabilidad”
- “Los cachorros necesitan de su madre y del dueño quien ayuda al cuidado”
- “Los animales tienen mucho afecto y debemos tratarlos con el afecto puro que nos entregan”
- “El juego hace que me interese más por los animales”
- “Este videojuego me encantaría tenerlo en casa ya que me enseñaría a ser buen amo con mi perrito”
- ” Es agradable jugar con los animalitos, cuidarlos en la máquina y verlos crecer, aprender datos interesantes sobre los perritos”

SENTIMIENTOS

- “Este juego me hace sentir entusiasmo por cuidar mejor a mis animalitos”
- “Quiero tener perritos virtuales y en la vida real para hacer lo que hacemos
- “Me gusta hacer trabajos sobre cachorros y perros”
- “Aprender con el juego es más divertido que escuchar muchas clases”
- “Siento emoción por jugarlo de nuevo y estar pendiente del cachorro”

CONDUCTA Y ACTITUD DEL NIÑO

La actitud frente al videojuego fue positiva, pero se tuvo que motivar y explicar los contenidos para que la actitud frente a los nuevos contenidos no salga de contextos y se den los conocimientos de forma normal

La conducta que mostraban era de entusiasmo pues se les había dado una aproximación a lo que harían antes de empezar el proceso de grupo focal de esta investigación, la duda no era tan notoria puesto que estaban dispuestos a jugar cualquier videojuego, al momento de descubrir y ser expuestos al juego el interés en dos niños que tienen más afinidad a los perros fue marcado y notorio, en los otros casos el interés era normal, pero con expectativas positivas ya que se trata de juegos para ellos. La atención estaba enfocada, se disfrutaba de los contenidos del juego con interés marcado y entusiasmo, en las preguntas que se realizaban durante los dibujos se notaba satisfacción y tocaban el tema disponiéndolo como parte de las conversaciones con los otros niños.

Informe de grupo focal 3

LA CULTURA DEL NIÑO EN RELACIÓN CON LOS JUEGOS.

Al igual que en los casos anteriores la recepción del videojuego, su objetivo o finalidad y la influencia de este a la psique, conducta y aprendizajes en el niño de las edades escogidas en este grupo focal, son aceptables y totalmente lucrativos de los que se debe sacar provecho para acompañar al infante en el desarrollo de contenidos y aprendizajes que aplicaran a lo largo de su vida, todo esto bajo la divertida dinámica de un juego de video.

MOTIVACIÓN

La motivación intrínseca del estudiante es media al ingreso, cuando se comenta acerca del videojuego la motivación pasa a alta, asociación diversión sin educación, pero se debe enmarcar los procesos en un contexto educativo para no perder el sentido investigativo. Se presenta el estímulo y la dinámica del videojuego, la motivación se mantiene alta. Esta motivación baja a media al terminar el videojuego, pero vuelve a subir al momento de aplicar las técnicas proyectivas sobre todo en los juegos de rol, donde se aplica prácticamente una segunda etapa de juego y observación de conductas aprendidas.

APRENDIZAJE

Al estar expuesto a un estímulo motivacional y de introducción a una temática como es el caso de los videojuegos de tipo educativo. El aprendizaje que se genera es significativo y en casos identificativo lo cual hace que la reproducción de contenidos de aprendizaje sea en altos porcentajes exitosa. Y despierta la curiosidad en el niño empujándolo a la autodidactica en la temática.

En esta ocasión el aprendizaje fue exitoso, se logró aprender, interiorizar, cuestionar y reproducir en el juego de rol lo que se observó en el videojuego, en las preguntas que se hacen se entiende que todos los niños quedaron intrigados por el cuidado animal y en dos casos la significancia del proceso educativo permitió que dos niños indiquen que querían ser veterinarios.

PERCEPCIÓN

La subjetividad de esta variable se puede determinar en *tres aspectos estimulo – pensamiento y sentimientos*.

ESTÍMULO

El estímulo principal es el videojuego e introducción a la temática educativa en cuanto al cuidado de las mascotas: Perros.

En el proceso de técnicas proyectivas el juego de rol, como parte de un juego extra funciona como estímulo, en el dibujo es el papel y la orden.

PENSAMIENTOS

- “Los perros necesitan de muchos cuidados”
- “Cuidar a un cachorro es una gran responsabilidad”
- “Se necesita profesionales de salud si los animales están enfermos”
- “Se deberían recoger animales de la calle y cuidarlos como en el juego”
- “El crecimiento de los perros es igual que el de las personas, si les das afecto y buenos cuidados podemos tener buenas mascotas”

SENTIMIENTOS

- “Aprender mediante el juego es divertido”

- “Me siento feliz de cuidar animales en un juego y que todo salga bien”
- “Es triste ver animales que no son cuidados correctamente, el juego nos enseña a pensar estas cosas”
- “Se siente bien sentir que se tiene más mascotas en una memoria de videojuego y que las cosas salgan bien, ganar logros, es genial”

CONDUCTA Y ACTITUD DEL NIÑO

La actitud frente al gaming ‘*My sweet dog*’ fue positiva, la recepción de estos siempre genera entusiasmo.

La conducta que mostraban era de exaltación pues se les había dado una aproximación a lo que harían antes de empezar el proceso de grupo focal de esta investigación. La introducción al videojuego puso a pensar a muchos en sus objetivos y preguntaban si estaba bien jugar en clases. Se demarco los límites del juego y las actividades que se realizarían, esto creo una conducta de disciplina que duraría hasta el final para poder medir conocimientos adquiridos, y para medir como este afecto a la conducta se desarrollaron las técnicas proyectivas. El juego de rol nos permitió observar la reproducción de contenidos aprendidos, los sentimientos expresados en las percepciones. Quedando claro que habían entendido sobre cuidado de los perros y que necesitaban esto. Personificaron a los perritos sin mucho conflicto, a los dueños, no se observaron conductas negativas o agresivas. Se creó empatía por los seres vivos.

Capítulo 4: Conclusiones y futuras líneas de investigación

Conclusiones:

Con respecto a los resultados que se obtuvo por medio de la investigación cualitativa de las entrevistas y grupo focales se concluyó que los padres de familias identifican los principales cuidados que deben de tener sus mascotas como una correcta alimentación adecuada y balanceada, aseo, entretenimiento y llevarlo al veterinario como fuente para el desarrollo primordial para sus mascotas.

Así mismo, el control de tiempo que le brindan los padres a sus hijos por el uso de dispositivos electrónicos es de 30 minutos a 1 hora de uso por día como fuente de

entretenimiento o de información y existe un poco control de vigilancia al momento de usar un dispositivo.

En cuanto al uso del gaming '*My Sweet dog*' en sus niños se identificó que lo que mayor le motiva es la educación a través del cuidado de las mascotas con un aprendizaje oportuno para su desarrollo y mejora de manera positiva a la conducta del niño fortaleciendo el amor y el respeto con sus mascotas.

Se tomó como fuente de investigación a psicólogos para determinar el comportamiento de los niños de 6 a 11 años de edad en cuanto al uso de los gaming y la relación que tienen con los animales el cual se logró identificar que el origen por el cual las personas maltratan a los animales es por comportamientos agresivos, falta de valores, problemas de conductas, problemas económicos o abuso infantil todo esto se ve relacionado con el maltrato animal.

Así mismo, la edad que empiezan a relacionarse con el cuidado de las mascotas son niños a partir de los 4 años en adelante, el beneficio que poseen la tecnología en los gaming es la facilidad en la que niños aprenden a través de forma lúdica desde temprana edad.

La motivación que poseen los gaming fomenta la coordinación y el equilibrio mental. Por otra parte, las desventajas que poseen la tecnología en los gaming es su uso inapropiado de contenido, el excesivo uso provoca adicciones, insomnio y falta de concentración, favorece al sedentarismo y disminuye la socialización con otros niños.

En cuanto a las fundaciones de animales se logró identificar que las campañas publicitarias que realizan van dirigida a niños y jóvenes de 3 a 14 años de edad a través de eventos, mensajes que incentivan a la adopción, y tener mayor responsabilidad con sus mascotas tanto en escuelas como colegios.

El objetivo de las fundaciones es generar cultura de tolerancia, respeto hacia los animales, promover a la adopción animal, campañas de vacunas y esterilización, así mismo su propósito es mejorar el vínculo con los animales, disminuyendo la cantidad de animales callejeros y los índices de abandono animal.

Por otra parte, el resultado que se logró mediante el grupo focal por medio de la observación se identificó que la recepción del videojuego, su objetivo o finalidad y la influencia, conducta y aprendizajes en el niño son aceptable y totalmente lucrativos de

los que se debe sacar provecho para acompañar al infante en el desarrollo de contenidos y aprendizajes que aplicaran a lo largo de su vida, todo esto bajo la divertida dinámica del gaming '*My sweet dog*'

Siguiendo la línea del grupo focal se determinó los motivos que se establece en el juego, la temática de perros y su cuidado lo cual les resulta atractivo, el color, sonidos y todos los elementos programados en el juego '*My sweet dog*' que hacen que el usuario se interese y cree una conexión con este.

En cuanto al aprendizaje se pudo observar cómo estos han entendido mediante el gaming '*My sweet dog*' sobre el cuidado de los animales como el conocimiento obtenido en temas de alimentación, salud, cuidado, afecto y desarrollo y despierta la curiosidad en el niño empujándolo a la autodidáctica en la temática.

Se identificó las actitudes y conductas de los cuales los niños mostraron una actitud positiva y abierta al juego, demostraciones de alegría y entusiasmo, así mismo, los cambios de las conductas fueron de disciplina ya que existe una conciencia colectiva de que el cuidado de un animal depende mucho de sus cuidadores humanos el cual se encarga de alimentar y proteger al cachorro, a diferencia de la madre o padre de la mascota que solo se encargan de mediadores en el desarrollo, creando así un cambio de conducta acerca del cuidado animal, admiración y de la forma en la que no deben de criar a sus mascotas.

Recomendaciones

Según las conclusiones que se detallaron se puede mencionar que existe poco control de los padres al momento de usar un dispositivo electrónico sean aplicaciones de juegos o redes sociales entre otras y con un tiempo de control de 30 minutos a 1 hora diaria.

Por lo tanto según la información que se recopiló en las entrevistas, se debe aumentar los tiempos de control en cuanto al uso del dispositivo electrónico y enseñarles a los padres a usar filtros o restricciones que permitan al niño descargar juegos o aplicaciones que sean educativos y evitar que consuman contenidos que afecten su integridad ya que un mayor control implica un mejor desarrollo para el niño esto va permitir que el niño se eduque de mejor manera con aplicaciones y juegos que

le sirvan tanto para la sociedad como animales, cuya finalidad no solo es educar al hijo sino también al padre.

Por otra parte, mediante la entrevista a psicólogos se mencionó que el origen por el cual las personas maltratan a los animales es por comportamientos agresivos, falta de valores, problemas de conductas, problemas económicos o abuso infantil todo esto se ve relacionado con el maltrato animal.

Por lo tanto, según la información que se recopiló en las entrevistas relacionando con los niños y en su entorno familiar se debe educarlos desde pequeños mejorando su conducta con la herramienta que ellos mayor utilizan que son los *gaming*, educándolo a través del entretenimiento, evitándolo el mal uso de las aplicaciones o *gaming* ya que esto generan comportamientos agresivos y al desarrollarse generan maltrato con la sociedad y animales, por el cual mediante el *gaming* '*My sweet dog*' y la información que se logró recopilar en el grupo focal se conoció que esta aplicación es educativa y genera compromiso el cual va permitir al niño aprender sobre el cuidado de la mascota, alimentación, salud y desarrollo con el propósito de evitar maltratos o abandonos animal.

Como recomendación a futuras líneas para los creadores de videojuegos ya que esto va permitir realizar mayores juegos que sirvan de educación para los niños que le generen un mejor comportamiento, estudiar más a que segmento se va dirigir ya que un juego para adulto no debe de jugarlo un niño.

Referencias Bibliográficas

- Chárriez Cordero , M. (2012). Historias de vida: Una metodología de investigación cualitativa. Puerto Rico. Obtenido de <http://revistas.upr.edu/index.php/griot/article/view/1775/1568>
- Barbosa, F. G. (2016). Comportamiento del consumidor: Factores de influencia. Brasil. Obtenido de <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/administracion-de-empresas/comportamiento-del-consumidor>
- Barrera, R. (2013). Concepto de cultura. España.
- Cañete, L., Martínez, J., & Aguado, J. M. (2013). España. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4247489>
- Ciribeli, J. P., & Miquelito, S. (2014). Los principales enfoques psicográficos y su relación con los criterios de comportamiento. Brasil. Obtenido de <http://www.scielo.org.ar/pdf/vf/v19n1/v19n1a02.pdf>
- Código De La Niñez Y Adolescencia. (2013). Obtenido de <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252--44/file.html>
- Código Orgánico Integral Penal*. (Mayo de 2014). Obtenido de http://www.justicia.gob.ec/wp-content/uploads/2014/05/c%C3%B3digo_org%C3%A1nico_integral_penal_-_coip_ed._sdn-mjdhc.pdf
- Código Orgánico Integral Penal*. (2017). Obtenido de <https://www.eluniverso.com/noticias/2017/09/14/nota/6381118/proyecto-ley-propone-hasta-tres-anos-prision-maltrato-anim>
- Corona Vazquez, G. (2012). Comportamiento del consumidor. *primera* . México. Obtenido de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/economico_administrativo/Comportamiento_del_consumidor.pdf
- Cruz, E., & Alencar, S. (2015). Percepción de la presencia de los otros consumidores y su relación con emociones y valor hedónico de compra. Brasil.
- Donoso, V., Flores, N., González, A., Peralta, P., & Sálmon, E. (Agosto de 2016). App/videojuego Gueyitas. Guayaquil, Guayas, Ecuador. Obtenido de <dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/968/1/Tesis1175GDONa.pdf>
- Dumont, G., & García, R. (2015). concepto de estilo de vida. España. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4959/495950262004.pdf>
- Ecuador inmediato* . (15 de Septiembre de 2017). Obtenido de http://www.ecuadorinmediato.com/index.php?module=Noticias&func=news_user_view&id=2818825881
- El comercio*. (22 de Enero de 2014). Obtenido de http://www.elcomercio.com/app_public.php/tendencias/tecnologia/aplicaciones-moviles-facilitan-vida-diaria.html
- El Ministerio de Telecomunicaciones* . (2012). Obtenido de <https://www.telefonica.com/es/web/negocio-responsable/articulo/-/presentado-el-primero-estudio-de-la-generacion-interactiva-en-ecuador>

- El Universo*. (14 de septiembre de 2017). Obtenido de <https://www.eluniverso.com/noticias/2017/09/14/nota/6381118/proyecto-ley-propone-hasta-tres-anos-prision-maltrato-animal>
- ERAH. (08 de Junio de 2017). *El telégrafo*. Obtenido de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/una-de-cada-4-personas-maltrata-a-los-animales>
- Escobar, N. R., Rueda, A. G., & Restrepo, A. C. (2015). Caracterización preliminar del consumidor verde antioqueño. Bogotá, Colombia. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-81602015000100007&lang=pt
- Fernández, L. (2014). El comportamiento del consumidor online. España. Obtenido de http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/29594/6/TFM_FdezCarus%2CLeticia.pdf
- Gil, E. O., & Ríos, H. F. (2016). Hábitos y preferencias de consumo. Bogotá, Colombia. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/diem/v14n2/v14n2a05.pdf>
- Giménez, G. (2016). *Estudio sobre la cultura y identidades sociales*. Guadalajara: Primero.
- GUAILLA RIOS, S. Y. (2017). comportamiento de niños. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/9129/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-91.pdf>
- Guerra, J., & Revuelta, F. I. (2012). Una perspectiva de metaaprendizaje. España. Obtenido de <http://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>
- Henriquez, G., Alvarado, J., & Jassir, E. (2017). Análisis del comportamiento del consumidor. Costa rica. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-35922016000200181&lang=pt
- INEC. (2015). Obtenido de http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Inforgrafias-INEC/2015/INFOGRAFIA_DIA_DEL_NINIO.pdf
- INEC. (2016). Obtenido de <https://observatoriotic.mintel.gob.ec/estadistica/>
- Larsen, K., Orr, A., Frey, P., Dolan, R., Vassileva, V., & Mcvay, A. (2012). *A Literature Review of Gaming in Education. USA*.
- Loor Vaca, M. (2012). Incidencia de la Violencia Intrafamiliar en el Comportamiento. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/5877/1/Marjorie%20Loor%20Vaca.pdf>
- Marchán de Riofrío, P. (2012). Aplicación de Desempeños Auténticos de comprensión. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/184/1/Tesis552MARA.pdf>
- Ministerio de Educación. (Noviembre de 2015). Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/11/Proyecto_Teleeducacion1.pdf
- Monferrer Tirado, D. (2013). Fundamentos de marketing. España. Obtenido de <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/49394/s74.pdf>

- Mosquera Córdova, J. J. (2016). Influencia de la identidad marcaria. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/5605/1/T-UCSG-PRE-ESP-CIM-161.pdf>
- Padilla Flores , X. A. (2014). Propuesta metodológica para el desarrollo de habilidades. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/2582/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-18.pdf>
- Pin Medina, W. S. (2013). “Impacto del estilo educativo parental autoritario en el comportamiento. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/13749/1/TESIS%20CD.pdf>
- Qhispi, K. J. (2015). Estudio del comportamiento del consumidor de videoconsolas. Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/3827/1/TTUACE-2015-MKT-CD00028.pdf>
- QUIMÍ MADRUÑERO, M. F. (2016). problemas de socialización en niños. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/6631/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-69.pdf>
- Ramírez Atehortúa , F. H., & Zwerg-Villegas, A. M. (20 de Junio de 2012). metodología de la investigación. Medellín, Colombia. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322327350004>
- Real Academia Española. (2017). Concepto de conducta. Ecuador. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=AChkdr3>
- Real Academia Española. (Noviembre de 2017). concepto de cultura. Ecuador. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=BetrEjX>
- REYES LINDAO , M. T. (2015). reacciones de los niños en su vida cotidiana. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/5146/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-42.pdf>
- Salgado, F. R. (2016). Desarrollo de actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje en niños. Guayaquil, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/5058/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-41.pdf>
- Seivewright, S. (2014). *Diseño e investigación*. Suecia: Gustavo Gili, S.L.
- Sierra, M. S. (2012). el proceso de diseño y desarrollo de nuevos. Argentina. Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/40737/Documento_completo.pdf?sequence=1
- Sotomayor Medina, A. (2015). El Uso de Juegos Digitales Serios. Guayaquil, Guayas, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/773/3/Tesis1028SOTu.pdf>
- Tipantuña, K. (2013). adicción a internet y sus consecuencias. Quito, Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5936/T-PUCE-6101.pdf>
- Valencia, L. I., & Henao López, G. C. (2012). Influencia del clima sociofamiliar y estilos de interacción parental sobre el desarrollo de habilidades. Lima, Perú. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/1471/147125259015.pdf>

ANEXOS
TABLAS

Cuestionario de entrevista

Entrevista: Dirigida a Padres

Género:

Edad:

Lugar de residencia:

Número de hijos:

Nivel de educación:

cargo:

Preguntas

Preguntas: relación con los animales

1. ¿Cuántos hijos entre 6 a 11 años tiene?
2. ¿Tiene mascota en casa? ¿Y cuáles? (Si la respuesta es no, directamente pasa a la pregunta 7)
3. ¿Qué edad tienen sus mascotas?
4. ¿Por qué se decidió a tener una mascota?
5. ¿Cómo interactúan sus hijos con las mascotas?
6. ¿Quién atienden las necesidades de sus mascotas?
7. ¿Cuáles son los principales cuidados que cree Ud. que debe tener una mascota?
8. ¿Qué opina sobre el maltrato animal?

Preguntas: relación con los gaming

9. ¿Tienen sus hijos entre 6 y 11 años, acceso a dispositivos móviles? ¿Por qué?
10. ¿Controla Ud. el tiempo y acceso a la información que tiene su hijo frente al dispositivo electrónico?
11. ¿Qué opina del aprendizaje para niños a través de los gaming?
12. ¿Está al tanto de qué juegos o App constan en el dispositivo de su hijo?
13. ¿Qué aplicaciones o juegos le permite usar?

Preguntas: en relación con el gaming “My sweet dog”

14. ¿Sabe qué es una mascota virtual?
15. ¿Qué opina sobre que su hijo sea dueño de una mascota virtual?
16. ¿Cree que a su hijo le motivaría tener una mascota virtual? ¿Por qué?
17. ¿Si tuviera una mascota virtual, lo ayudaría o enseñaría a cuidarla?

18. ¿Considera que el aprendizaje adquirido a través del cuidado de una mascota virtual, permitiría que su hijo esté listo para cuidar una mascota real?
19. ¿considera Ud. que con la enseñanza que le genere el juego del cuidado de una mascota virtual, permita que su hijo relacione a una mejor conducta y actitud hacia el cuidado de sus mascotas?

Entrevista a psicólogo

Nombre:

Edad:

Preguntas en relación a los animales

1. ¿Qué opina del maltrato animal?
2. ¿Porque se origina?
3. ¿Cómo es visto en nuestro país en cuanto a maltrato animal respecta?
4. ¿En qué edad considera usted que los niños empiezan a desarrollar interés o respeto hacia el cuidado de los animales?
5. ¿Cree usted que si se inculca desde niños el respeto hacia los animales se pueda desarrollar una ideología de respeto y tolerancia de respeto hacia los animales?
6. ¿Porque usted cree que existe el maltrato y el abandono de manera personal?
7. ¿Por qué usted cree existe gente que maltrata un animal?

Preguntas en relación a los gaming

8. ¿Qué beneficios considera que existen al usar la tecnología como una herramienta de aprendizaje?
9. ¿Cuáles cree usted que son las desventajas que se presentan al uso de la tecnología en niños?
10. ¿Desde qué edad usted recomienda que el niño ya tenga acceso al uso de aparatos tecnológicos?
11. ¿Dentro de los salones de clases se usa la tecnología como herramienta educativa?
12. ¿Qué recomendaciones usted le daría al padre sobre el uso de la tecnología en sus hijos?

Entrevista a fundación de animales

Nombre de la fundación:

Nombre del personal:

Cargo:

Preguntas

1. Actualmente, ¿Hasta qué edad están enfocadas las campañas publicitarias?
2. ¿Qué me pueden contar sobre las adopciones?
3. ¿Cómo se contactan con estas personas?
4. ¿Cuánto tiempo dura la capacitación que le brindan a los niños?
5. ¿Ustedes más se enfocan en lo que es adopción o también maltrato animal?
6. ¿Cuál es el objetivo de la fundación amigos con cola?
7. ¿Cuál fue el propósito de la creación de la fundación amigos con cola?
8. ¿Consideras que existe maltrato animal en nuestro medio?
9. ¿Porque crees que se da el maltrato?
10. ¿Cómo institución usted visualiza algún cambio o mejoramiento desde la creación de su institución?

Guion del Grupo Focal

En la presente estructura del grupo focal se elabora a través de la observación directa y técnica proyectivas las cuales serán por juego de roles y por asociación de animales con el propósito de conocer la influencia de los gaming en el comportamiento de niños de 6 a 11 años de edad en la escuela Pérez Guerrero del cantón Milagro en el año 2017.

Personal de apoyo del grupo focal

Para la siguiente investigación se contarán con el apoyo de personal especializado el cual va permitir evaluar el comportamiento de los niños para lo cual se contará con el siguiente:

- 1 psicólogo
- 1 docente
- 3 grupos de niños

Cargo a realizar.

Psicólogo: Es el encargado de evaluar el comportamiento de los niños en relación con los gaming desde inicio a fin de la investigación tomando en cuenta el objetivo de estudio.

Docente: Es la encargada de evaluar el correcto manejo e indicación del gaming y brindarles confianza y apoyo para un mejor desempeño del niño en el transcurso de la investigación.

Niños: Estarán conformados por tres grupos de 6 integrantes por cada grupo de los cuales el primer grupo estarán integrados niños de 6 a 7 años de edad mientras que el segundo grupo estarán conformados de 8 a 9 años de edad y por último el tercer grupo estará conformado por niños de 10 a 11 años de edad el cual representa la muestra de estudio a investigar.

Duración del Grupo Focal

La duración que se va emplear en la investigación será de 1 hora y 20 minutos para cada grupo de estudiantes el cual va estar dividida por dos secciones tanto al inicio como el final del proyecto investigativo.

Fases de estudio del grupo focal

Fase de inicio

Se desarrollará como inicio de la investigación la práctica del gaming “My sweet dog” el cual va tener como duración máxima de 40 minutos para cada grupo de estudiantes con el apoyo del psicólogo y docente con el propósito de observar y evaluar a los niños sobre el gaming.

Fase final

Se desarrollará por medio del uso de las técnicas proyectivas las cuales serán técnicas por juego de roles y técnicas por asociación de animales el cual en los restantes 40 minutos va permitir al niño poner la práctica lo aprendido mediante dibujos en láminas de cartulinas el cual va permitir al psicólogo evaluar sobre todo lo que el gaming ha influido en el comportamiento del niño.

Variables a evaluar:

A continuación, se detalla las siguientes variables que se va realizar en el Grupo Focal:

- La cultura de los niños en relación con los gaming.
- La motivación de los niños.
- El aprendizaje que le genera el gaming “My sweet dog”.
- La percepción que tienen en cuanto al uso del gaming.
- Pensamientos y sentimientos del niño.
- Conducta y actitud del niño.

ANEXO 1

GUIA PARA REALIZAR LOS GRUPOS FOCALES

1. Introducción del docente y psicólogo a una hora y veinte minutos de grupo focal.
2. Indicar el objetivo del grupo y por qué están reunidos los niños, indicarles el tiempo que tendrán para cada actividad que realizaran y darles fichas con sus nombres.
3. Calentador y dinámica de rapport para activar a los grupos e introducir el tema de los perros y animales.
4. Exponer al videojuego interactivo, permitirles que jueguen bajo sus decisiones en el juego. Hasta aquí deben haber transcurrido como máximo 30 minutos.
5. El proceso de evaluación de opiniones y técnicas proyectivas se da a continuación:
6. Se recuerdan los objetivos del porque han jugado el juego y que realizaran a continuación.
7. Técnica proyectiva de tipo Expresivo: Personificación y juego de roles. Los niños crearan la relación entre un perro, su dueño y la madre del perro. Esos se elaborarán usando los 3 niños de la misma edad y rotando las personificaciones. Este proceso durara como máximo 25 minutos.
8. Técnica proyectiva de tipo Expresiva – Grafica: Test del animal, con modificaciones ya que será mediado por una serie de preguntas y la orden de dibujar el perro perfecto con el que se identifican y donde vivirían.

ANEXO 2

PERSONIFICACIÓN Y JUEGO DE ROLES

GRUPO 1 NIÑOS DE 6 AÑOS	CONDUCTA MASCOTA: PERRO	CONDUCTA MADRE O PADRE DE PERRO	CONDUCTA DUEÑO DE PERRO
Niño 1	La conducta en este personaje fue sumisa, le dé un animalito que espera que la madre le sostenga y el dueño le motive a accionar.	En este rol el niño se visualiza como protector, se preocupa por su compañero en el rol de mascota y ejerce los cuidados maternos y afectos.	Aquí el niño se ubica como centro de atención, su rol es el de facilitador y protector, alimenta, brinda afecto, y limita.
Niño 2	Se repite la conducta sumisa que espera que la madre le crie y el dueño se ocupe de este.	Se visualiza como apoyo en el desarrollo del cachorro, le enseña a caminar, le cuida, limpia y juega con este.	En este rol el niño expone su preocupación hacia el cachorro, le brinda alimento y afecto.
Niño 3	La conducta de este niño fue más participativa. Activa, solicitaba cuidados, jugaba.	En este rol fue el de un padre despreocupado, algo desorientado ya que no sentía que el padre debía ejercer un rol fuerte, solo intentaba cuidar.	En este rol el niño alimenta, controla, cuida y protege a su mascota, le enseña trucos y expresa amor por la compañía
<p>CONCLUSION:</p> <p>Los tres niños coinciden en los roles activo – pasivo, proactivo – sumiso del cachorro al dueño del animalito, dando a entender que existe una conciencia colectiva de que el cuidado de un animal en este caso el perro depende mucho de sus cuidadores humanos el cual se encarga de alimentar y proteger al cachorro, a diferencia de la madre o padre del can que solo se encargan de mediadores en el desarrollo. En el juego de roles se encontró reproducción de aprendizajes observados en el videojuego y conductas estereotipadas que tenían funciones claras.</p>			

En este grupo se solicitó que se cree una historia de maltrato animal o descuido.

GRUPO 2 NIÑOS DE 7 AÑOS	CONDUCTA MASCOTA: PERRO	CONDUCTA DUEÑO DE PERRO
Niño 1	Se crea un rol pasivo ante el maltrato, conducta de indefensión. Se piensa en el suceso y reflexiona.	Se repite un patrón de conductas activas, en donde el agresor no tiene conciencia y maltrata al animal. Al final realizan una reflexión.
Niño 2	Se observa un rol agresivo y frustrado. De abandono.	Muestra repudio al papel que le dan, pero interpreta un personaje descuidado que olvida de alimentar a su can.
Niño 3	Se crea un rol de víctima, y finge una muerte.	El agresor aquí maltrata también al animalito, se crea conciencia de la conducta.
<p>CONCLUSION:</p> <p>En este juego de rol, se hace la pregunta por el maltrato, encontramos que otra vez se repiten conductas contrarias entre el rol activo y el pasivo. Se esclarece para los niños que el rol del amo es importante y afecta la vida de una mascota o un perro doméstico. Se resisten a pensar que pueden ser sus casos e indican que no son formas correctas de criar a un animalito.</p>		

GRUPO 3 NIÑOS DE 8 AÑOS	CONDUCTA MASCOTA: PERRO	CONDUCTA MADRE O PADRE DE PERRO	CONDUCTA DUEÑO DE PERRO
Niño 1	En esta interpretación el niño creo la historia de un perro adulto que estaba amaestrado y era educado.	Se creó un rol de madre que juega con su hijo grande.	En este rol el niño hizo de un dueño responsable que cuida a su perrito con esmero y afecto y quiere ganar un concurso de mascotas.
Niño 2	Siguiendo temas en esta ocasión el niño interpreto la historia de Hachiko el perro que espero a su dueño después de muerto.	La conducta de la madre en este niño es de participativa y cuidadora.	Aquí el niño interpreto a un dueño muy preocupado y cuidadoso, que amaestra a sus perros.
Niño 3	En esta interpretación el rol de un perrito dependiente se repite.	Este rol fue realizado con atención ya que considero que la madre es elemental para que crezca el perrito.	En este eje temático el niño interpreto el dueño del perrito que espero después de que muriera. Indico que antes de morir fue un buen dueño y le daba de comer y cuidaba bien.
<p>CONCLUSION:</p> <p>Aunque las interpretaciones son variadas, podemos notar que las conductas dependientes en los perros siguen presentes. Creando conciencia nuevamente de que los dueños deben ser atentos a sus mascotas.</p>			

En este grupo se solicitó que se cree una historia de maltrato animal o descuido.

GRUPO 4 NIÑOS DE 9 AÑOS	CONDUCTA MASCOTA: PERRO	CONDUCTA DUEÑO DE PERRO
Niño 1	Perro enfermo que han descuidado y que el dueño pasa fuera de casa mucho tiempo y hace de menos al animal.	Interpreta a un dueño que por problemas económicos no puede pagar cuidados al perro y lo sacrifica.
Niño 2	Perro sumiso que no ha comido y que su dueño le pega hasta que muere.	Dueño despreocupado de su mascota, trabaja todo el día y solo deja comida.
Niño 3	Interpreta a un perrito que no puede ser cuidado porque el dueño tiene otras prioridades económicas y muere de hambre.	Se plantea el estereotipo maltratador que golpea al animal y lo mata.
<p>CONCLUSION:</p> <p>Se destaca las interpretaciones de conductas dependientes y se sensibilizan los demás niños en cuanto a violencia animal, se repiten palabras y actitudes del juego de video ante los animales enfermos y sin comer.</p>		

En este grupo solo se eligen a 2 niños para los roles principales. El resto crea una familia.

GRUPO 5 NIÑOS DE 10 Años y 11 años.	CONDUCTA MASCOTA: PERRO	CONDUCTA DUEÑO DE PERRO	CONDUCTA FAMILIARES Y AMIGOS. OTROS NIÑOS.
Historia 1	Aquí un niño interpreta al perro este es un perro común que desde cachorro es criado por una familia pudiente. El comportamiento del animal es agradable, pero se va volviendo enfermo y requiere de muchos cuidados.	El dueño del perro se interpreta como alguien cuidadoso y bondadoso, alimenta con cuidado al animal, lo lleva al veterinario, le da vitaminas, se preocupa por su conducta y espacios de recreación.	La familia es empática con la mascota, si se ausenta el dueño ellos le dan agua y le dan afecto. Conocen los gustos del animal y le dan regalos.
Historia 2	En esta obra se hace un caso de violencia a un animal abandonado. Un cachorrillo que crece en un ambiente de escasez y la mamá los abandona a temprana edad por lo que el desarrollo se les hace difícil.	El dueño es un personaje que encuentra al perro y lo cura, le da alimento y hogar, tienen que salvarlo de una enfermedad grave y cuidar su nutrición.	Lo demás niños interpretaron a otros perritos callejeros y gente de la calle, se destacó el hecho de que personas de la calle suelen tener más empatía con las mascotas que la gente pudiente.
<p>CONCLUSION:</p> <p>Interpretaciones diferentes, dejan en claro que existe sensibilización con los animales, que se pueden recoger animalitos callejeros y cuidarlos, que las vitaminas son importantes para mejorar el crecimiento y cuidado.</p>			

ANEXO 3

TEST DEL ANIMAL

CONCLUSIONES GENERALES DE TODOS LOS DIBUJOS.

El test del animal es un test proyectivo que reemplaza el test de figura humana para casos de fuertes represiones. En este aspecto hemos adaptado este test para que funcione como respuesta a lo que buscamos conocer en esta investigación.

¿Cuáles son las percepciones del niño una vez han jugado el videojuego?

¿Qué conductas tiene el niño después de jugar el videojuego educativo con referencia al cuidado animal?

Para esto delimitamos su uso. La consigna dibuje un perro que le guste, según lo prefieras, cualquier raza, sexo, su ambiente u hogar, familia y ponle un nombre,

En conclusión, de los dibujos presentados y acompañados por las preguntas que se detallaron en la guía del grupo focal.

Se concluye en que, el aprendizaje del cuidado en cuanto a alimentación, salud y desarrollo del animal ha sido apropiado y aprehendido correctamente en los niños quienes de forma inconsciente han cambiado conductas en el cuidado y creado nuevos conceptos de cuidado animal. Este aprendizaje está relacionado con una sensibilización a los animales maltratados y descuidados. Es decir, hay aprendizaje y sensibilización. Se replantea una conciencia que a largo plazo afectara a la conducta del niño y creara patrones de conductas nuevas positivas en cuanto al cuidado animal y lo relacionado con este tema.

En cuanto al efecto del videojuego es positivo en los niños, afecta en su conducta totalmente, motiva a la autodidactica, a la reproducción de conductas efectivas y crea una sugestión y compromiso individual y colectivo para mejorar las condiciones de vida de los animales.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **TUMALIE NOVILLO, DIEGO ALEJANDRO**, con C.C: # 0929137636 autor del **componente práctico del examen complejo: Análisis de la influencia de los gaming en el comportamiento de niños de 6 a 11 años del Cantón Milagro**, previo a la obtención del título de **Ingeniero en Marketing** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **19 de Enero de 2018**

f. _____

Nombre: **Tumalie Novillo, Diego Alejandro**

C.C: **0929137636**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Análisis de la influencia de los gaming en el comportamiento de niños de 6 a 11 años en escuelas particulares del cantón Milagro.		
AUTOR	Diego Alejandro Tumalie Novillo		
REVISORA/TUTORA	Ing. Gabriela Esmeralda Gracia Reyes, MBA.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Especialidades Empresariales		
CARRERA:	Carrera de Marketing		
TITULO OBTENIDO:	Ingeniero en Marketing		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	19 de Enero de 2018	No. DE PÁGINAS:	71
ÁREAS TEMÁTICAS:	Investigación de Mercado, Marketing, Comportamiento del consumidor		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	gaming, comportamiento del individuo, niños, escuelas particulares, Milagro, cultura, aprendizaje, conducta, actitud, motivación, multimedia		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	El presente trabajo de investigación está diseñado con el propósito de analizar la influencia de los gaming en el comportamiento de niños de 6 a 11 años de edad, el cual mediante el apoyo de los fundamentos teóricos que sustenta al tema, también criterios personales del autor, en base a la investigación previamente realizada. Como parte fundamental de los resultados investigativos constan entrevistas efectuadas a personas expertas como lo son los padres de familias, psicólogos y las fundaciones de animales. Además, se realizó grupo focal junto con el apoyo de expertos como lo es el psicólogo que va permitir evaluar el comportamiento de los niños en relación con el gaming, el apoyo del docente de la escuela que va ayudar a que los niños realicen un correcto uso del gaming. Y, por último, las conclusiones, el análisis y la concienciación acerca del tema estudiado y las futuras líneas de investigación.		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR:	Teléfono: +593-4-2972028	E-mail: diegotumalie9@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Samaniego López, Jaime Moises		
	Teléfono: +593-4-2206953		
	E-mail: jaimesamaniego@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			