



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

**Facultade de Ciencias da Saúde**

**Grao en Terapia Ocupacional**

Curso académico 2021-2022

TRABALLO DE FIN DE GRAO

**Videojuegos y adolescentes: Una mirada  
desde Terapia Ocupacional.**

**Alejandra Corral Varela**

**Junio 2022**

**TUTORA DEL TRABAJO.**

Mercedes Seoane Bouzas. Terapeuta Ocupacional. Profesora del Grado en Terapia Ocupacional de la Facultad de Ciencias de la Salud. Universidade da Coruña.

## Contenido

<b>RESUMEN</b> .....	5
<b>RESUMO</b> .....	6
<b>SUMMARY</b> .....	7
<b>ÍNDICE DE TABLAS.</b> .....	8
1. Antecedentes y estado actual del tema.....	9
1.1. Industria de los videojuegos.....	9
1.2. Características de los videojuegos y usuarios. ....	10
1.3. Terapia Ocupacional y Videojuegos.....	12
1.4. Rol del terapeuta ocupacional y uso de videojuegos. ....	19
Bibliografía más relevante. ....	21
2. Objetivos.....	32
2.1. Objetivo general. ....	32
2.2. Objetivos específicos.....	32
3. Metodología. ....	33
3.1. Tipo de estudio. ....	33
3.2. Búsqueda bibliográfica. ....	34
3.3. Ámbito de estudio. ....	35
3.4. Población de estudio. ....	36
3.5. Entrada al campo. ....	36
3.6. Técnicas de recogida de datos. ....	38
3.7. Análisis de datos. ....	39
3.8. Rigor metodológico.....	40
3.9. Aplicabilidad. ....	41
3.10. Limitaciones del estudio.....	41
3.11. Futuras líneas de investigación. ....	42
4. Plan de trabajo.....	42
5. Aspectos éticos y legales.....	43
6. Plan de difusión de los resultados.....	44
6.2. Congresos.....	45
6.3. Comunidad.....	45
7. Financiación de la investigación. ....	46
7.1. Recursos necesarios y presupuesto. ....	46
7.2. Posibles fuentes de financiación. ....	46

8. Agradecimientos.....	48
9. Anexos.....	49
Anexo 1: Listado de abreviaturas.....	49
Anexo 2: Glosario.....	50
Anexo 3: Criterios diagnósticos de Trastorno por Juego (DSM-5). ....	51
Anexo 4: Criterios diagnósticos Trastorno del Juego (CIE-11).....	52
Anexo 5: Tipos de videojuegos según la Asociación FEJAR.....	53
Anexo 6: Tipos de videojugadores según la asociación FEJAR. ....	54
Anexo 7: Ejemplo de tríptico. ....	55
Anexo 8: Cuestionario CERV.....	57
Anexo 9: Cuestionario para docentes.....	58
Anexo 10: Cuestionario para madres/padres/tutores legales. ....	59
Anexo 11: Guion de entrevista semiestructurada para los alumnos/as. ....	62
Anexo 12: Variables del estudio. ....	64
Anexo 13: Documento de consentimiento informado para la institución. ....	67
Anexo 14: Hoja de información al/ a la participante. ....	68
Anexo 15: Documento de consentimiento para la participación en un estudio de investigación.....	72
Anexo 16: Documento de consentimiento para el representante legal para la participación en un estudio de investigación. ....	73
Anexo 17: Consentimiento Informado de divulgación de información sobre menores de edad. ....	74

## RESUMEN

**Título:** Videojuegos y adolescentes: Una mirada desde Terapia Ocupacional.

**Antecedentes y estado actual del tema:** La industria de los videojuegos tiene una importante repercusión económica y cultural en los países. De este modo, un porcentaje elevado de la población participa en esta ocupación, siendo el grupo de adolescentes quienes más se implican en ella. Esta etapa del ciclo vital transcurre entre los 10 y 19 años y supone un momento clave para el crecimiento, desarrollo de la personalidad y el establecimiento de hábitos saludables.

En la actualidad, los videojuegos se encuentran en constante evolución. Dicha evolución está ligada a la producida en la sociedad pues su uso está determinado por los contextos y entornos que rodean a la persona.

De este modo, debido a la escasa literatura de Terapia Ocupacional en el mundo de los videojuegos es importante que la disciplina centre su mirada en esta ocupación cada vez más significativa.

**Objetivo:** Explorar el desempeño ocupacional de los adolescentes y los contextos que los rodean, además de transmitir información acerca de la figura del terapeuta ocupacional en el ámbito educativo.

**Metodología:** Este estudio tiene una metodología mixta. La recogida de información se llevará a cabo mediante tres cuestionarios y una entrevista semiestructurada, siendo los perfiles informantes los propios adolescentes, sus representantes legales y sus docentes.

**Palabras clave:** Terapia Ocupacional, videojuegos, adolescencia, desempeño ocupacional.

**Tipo de estudio:** Proyecto de investigación.

## **RESUMO**

**Título:** Videoxogos e adolescentes: Unha mirada dende a Terapia Ocupacional.

**Antecedentes e estado actual do tema:** A industria dos videoxogos ten un importante impacto económico e cultural nos países. Deste xeito, unha alta porcentaxe da poboación participa nesta ocupación, sendo o colectivo de adolescentes os que máis se implican nela. Esta etapa do ciclo vital desenvólvese entre os 10 e os 19 anos e é un momento clave para o crecemento, o desenvolvemento da personalidade e o establecemento de hábitos saudables.

Actualmente, os videoxogos están en constante evolución. Esta evolución vai ligada á producida na sociedade, xa que o seu uso está determinado polos contextos e ambientes que rodean á persoa.

Deste xeito, ante a escasa literatura sobre Terapia Ocupacional no mundo dos videoxogos, é importante que a disciplina centre a súa atención nesta ocupación cada vez máis significativa.

**Obxectivo:** Explorar o rendemento ocupacional dos adolescentes e os contextos que os rodean, ademais de transmitir información sobre a figura do terapeuta ocupacional no ámbito educativo.

**Metodoloxía:** Este estudo ten unha metodoloxía mixta. A recollida de información realizárase mediante tres cuestionarios e unha entrevista semiestruturada, sendo os perfís informantes os propios adolescentes, os seus representantes legais e o seu profesorado.

**Palabras chave:** Terapia Ocupacional, videoxogos, adolescencia, rendemento ocupacional.

**Tipo de estudo:** Proxecto de investigación.

## **SUMMARY**

**Title:** Video games and adolescents: An Occupational Therapy perspective.

**Background and current state of the subject:** The video game industry has an important economic and cultural impact on countries. Thus, a high percentage of the population participates in this occupation, with adolescents being the group most involved in it. This stage of the life cycle is between 10 and 19 years of age and is a key moment for growth, personality development and the establishment of healthy habits.

Nowadays, video games are in constant evolution. This evolution is linked to that produced in society, as their use is determined by the contexts and environments that surround the person.

Thus, due to the scarcity of Occupational Therapy literature on the world of video games, it is important for the discipline to focus its attention on this increasingly significant occupation.

**Objective:** To explore the occupational performance of adolescents and the contexts that surround them, as well as to transmit information about the figure of the occupational therapist in the educational environment.

**Methodology:** This study has a mixed methodology. The collection of information will be carried out by means of three questionnaires and a semi-structured interview, the informant profiles being the adolescents, their legal representatives and their teachers.

**Keywords:** Occupational therapy, video games, adolescence, occupational performance.

**Type of study:** Research project.

## **ÍNDICE DE TABLAS.**

- I. Criterios de inclusión y exclusión.
- II. Cronograma del plan de trabajo.
- III. Difusión de revistas.
- IV. Difusión de congresos.
- V. Presupuesto.
- VI. Posibles fuentes de financiación.



## 1. Antecedentes y estado actual del tema.

### 1.1. Industria de los videojuegos.

El Ministerio de Cultura y Deporte considera que los videojuegos son "*plataformas de juego y entretenimiento que incorporan lo mejor de las distintas artes preexistentes, siendo una amalgama de imagen, sonido, música, estructura literaria y audiovisual, beneficiándose además de una característica única y propia que poseen: la interactividad*". A mayores, lo definen como un sector estratégico que combina tecnología y cultura. (1)

Según datos de la Newzoo, empresa dedicada al mundo de la información y al análisis del mercado de juegos, a nivel internacional dicho sector ha generado una facturación de miles de millones (en total 133.670), siendo Asia y el Pacífico regiones que salvaguardan un 47% de la facturación total, destacando específicamente el mercado presente en Estados Unidos, China y Japón. (2)

En España, el impacto de los videojuegos supone un 0,11% del Producto Interior Bruto (PIB). Por cada empleo que se genera en esta industria se crean 2.6 en otros sectores (3). En 2021, se generaron 1.795 millones de euros en el país (1). Este crecimiento es significativo ya que ha sido uno de los pocos sectores que se ha beneficiado de la pandemia (3), llegando a alcanzar la cifra de 18.1 millones de implicados, siendo así el 50% de la población de entre 6 y 64 años. De estos 18.1 millones, el 52% estaría conformado por el género masculino frente al 48% femenino, datos que aumentaron en relación con los años anteriores. Asimismo, estos usuarios destinaron una media de 8,1 horas semanales al uso de videojuegos, siendo mayor la dedicación en los hombres. (1,3)

En relación con el estilo de videojuego entre hombres y mujeres hay diferentes evidencias. Por una parte, Santana observa que ambos géneros prefieren aquellos juegos de acción y estrategia (4). En cambio, Ricoy y Ameneiros destacan que los chicos prefieren juegos de acción y aventura y las chicas de estrategia. (5)

Así, se puede ver que existen diferentes clasificaciones de tipos de videojuegos según si se organizan atendiendo al contenido, al modo de juego, a la duración de las partidas, etc. En la actualidad, no existe un consenso acerca de cuál es la más idónea, esto es consecuencia de su compleja evolución. A pesar de eso, este trabajo tendrá en cuenta los criterios establecidos por la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR) (*Anexo 5*), los cuales establecen categorías que se relacionan con los estilos de juego presentes online (6). Las modalidades propuestas por Yuan et al. proponen otra organización más básica y fácil de comprender pero menos concreta que la seleccionada (7).

### **1.2. Características de los videojuegos y usuarios.**

Estas modalidades de videojuegos, tal y como se ha mostrado, presentan diferentes rasgos que las hacen únicas. Por consiguiente, cada juego tiene distinto potencial adictivo (8). A pesar de eso, existen una serie de características generales que muchos autores han asociado como componentes que pueden generar dependencia:

Por un lado, los videojuegos cuentan con escenarios muy atractivos, con recompensas (puntos o monedas), siendo muy interactivos (ya que permiten jugar con otras personas, equipos para lograr objetivos comunes) y potenciadores de la atención, la competitividad y la aprobación del grupo de iguales. Su organización en fases o niveles con dificultades diferentes permite adaptarse a la variedad de jugadores, siendo posible ser mejor jugador a base de la dedicación de tiempo. Además, la capacidad de adaptación y cambio que se produce en los juegos impulsa a las personas a jugar con frecuencia para poder ver las novedades. (9)

Otra característica es que potencian la creatividad e imaginación, permitiendo al jugador la creación de su propia historia, algo que proporciona sensación de dominio, sin que sus acciones conlleven ningún castigo ni supongan un riesgo para la vida digital en contraposición de lo que ocurriría en la vida real. Finalmente, se destaca de manera exponencial la disponibilidad y accesibilidad a ellos ya que se puede hacer uso las 24

horas del día, todos los días de la semana y en cualquier lugar en el que exista conexión a Internet. (10)

Por otro lado, dentro de los mayores factores de riesgo que pueden presentar los usuarios para llegar a generar dicha dependencia se encuentra el escapismo (*Anexo 2*), la búsqueda constante de beneficios virtuales, ya que esto provocaría una mayor dedicación temporal para obtener más logros y la alteración de la conciencia temporal durante la experiencia de juego, puesto que el tiempo destinado a jugar podría ser más largo. (8)

Según los riesgos existentes y ante la relevancia económica y cultural de la industria mencionada, no es de extrañar que la Asociación Americana de Psiquiatría y la Organización Mundial de la Salud (OMS) se planteasen establecer unos criterios diagnósticos relacionados con la adicción a videojuegos. De este modo, en 2013 se incluye en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) el Trastorno de Juego por Internet (11) y en 2022 entra en vigor la incorporación a la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) del Trastorno por videojuegos (12). (*Anexos 3 y 4*)

Los adolescentes españoles son los más vulnerables para presentar las consecuencias negativas ocasionadas por el uso de videojuegos (13,14). Según la encuesta ESTUDES, un 85,1% de la población de entre 15 a 64 años ha jugado a videojuegos en 2021 (15). Ante esta situación, muchos países han tomado medidas de prevención para reducir los diversos impactos que podrían ocasionar los trastornos del juego. De este modo, destaca el “Programa de prevención e intervención integral para la adicción a los juegos en línea entre los jóvenes” propuesto por China. En Hong Kong también han elaborado un proyecto para la prevención y tratamiento de la adicción a internet (donde incluyen los videojuegos). Otros países como Corea e Irán cuentan con una serie de herramientas, una de ellas destinada a la prevención desde el ámbito educativo (16). A esto se suma la American Academy of Pediatrics ofreciendo recomendaciones acerca del tiempo de

uso por edades: desaconseja su uso en menores de dos años y limita como mucho a una hora diaria entre los 3 y 5 años. En relación con el grupo entre los 5 y los 18 años, denominado "nativos digitales", la tecnología tiene un rol central (17). Para esa parte de la población y para aquella más adulta no se ha establecido una limitación horaria específica, pero se recomienda hacer un uso controlado y responsable de ellos, de forma que se establezcan hábitos saludables.

En España no se han tomado medidas que limiten el uso de videojuegos ni destinadas a la prevención de la adicción por parte del gobierno. Únicamente existe un Real Decreto relacionado con los juegos de azar y apuestas online, en el cual se limitan las horas de emisión de anuncios, que afecta a mayores a los videojuegos que tengan cajas de botín y micro transacciones (18). También existe el sistema PEGI (Pan European Game Information), en el cual se establece una edad mínima para acceder al contenido y que garantiza un uso responsable de él. Además, desde la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) han iniciado un proyecto en 2018 denominado "The Good Gamer" dirigido a padres, médicos, profesores y diversas instituciones a través del cual se ofrece diferente información sobre los videojuegos para divertirse de forma segura. (1)

### **1.3. Terapia Ocupacional y Videojuegos.**

La Terapia Ocupacional es definida por Federación Mundial de Terapeutas Ocupacionales (WFOT) como *"una profesión sanitaria centrada en la persona que trata de promover la salud y el bienestar a través de la ocupación. Los terapeutas ocupacionales logran este objetivo trabajando con personas y comunidades para mejorar su capacidad de participar en las ocupaciones que quieren, necesitan o se espera que hagan, o modificando la ocupación o el entorno para apoyar mejor su compromiso ocupacional."* (19) Además, desde la profesión también se pretende capacitar a la persona para que alcance un equilibrio en sus ocupaciones. (20)

Ahora bien, las ocupaciones hacen referencia tanto al *“proceso que ubica al ser humano en su medio-en la medida en que se apropia y toma posesión de los objetos que lo rodean, haciéndolos suyos, captando su voluntad, su deseo de actuar, dándole cabida en su medio social, cultural y físico-, como a aquellas actividades que acaparan su interés, las que subjetivamente tienen mayor relevancia y, al realizarlas, ponen de manifiesto su libertad de elección y acción.”* (21)

De este modo, los videojuegos son una herramienta tecnológica empleada de manera habitual, que además tiene una importante repercusión en la economía. Dicha actividad puede clasificarse en el área de ocio y tiempo libre, participación social y trabajo.

Tal es su relevancia en la sociedad que puede llegar a alterar los patrones de desempeño de las personas, dando lugar a situaciones de desequilibrio ocupacional, es decir, en las que se produce un desajuste entre “lo que se debe hacer” y “lo que se desea hacer”, ocasionando una participación desigual en las ocupaciones (22). Según Fuentes y Pérez, el uso de videojuegos puede provocar una disminución del rendimiento académico, el cual puede deberse a un descuido de las tareas escolares y/o a la pérdida de horas de sueño ligada a una exposición excesiva a las pantallas (23). Por tanto, si tiene lugar este desequilibrio se puede producir una disminución de la calidad de vida de las personas, lo que puede implicar desde la perspectiva de la Terapia Ocupacional una falta de bienestar personal-social y un sentimiento negativo en relación con la autorrealización ocupacional. (24)

A mayores, existe evidencia que considera que los videojuegos son un medio para conformar la identidad de las personas. Normalmente para poder hacer uso de ellos la persona debe tener un nombre, una imagen y en muchas ocasiones (según el tipo de juego) debe exponer su personalidad, aportando elementos que lo identifiquen y lo diferencien de los demás. Esta imagen que la persona crea está influenciada por la cultura del usuario e implica un rol o papel particular a desempeñar mientras juega.

Dicho rol también emergerá a través de los lazos sociales que establezca con el resto de jugadores. De forma general, las personas suelen incluir aspectos de su mundo interior que quieren proyectar al resto de personas (25). De este modo, aunque cada “*game*” es único y tiene características propias, se pueden establecer una serie de patrones comunes en cuanto a personalidad y comportamientos que pueden variar dependiendo del estilo de juego al que acostumbren a jugar. La asociación FEJAR aporta una clasificación según las peculiaridades de cada tipo de jugador (6). (*Anexo 6*)

Por tanto, para la disciplina es importante tener en cuenta que esta ocupación que está en proceso de evolución está dando lugar a la aparición de nuevos roles en la sociedad. Entre ellos se destacan el de “*gamer*”, “*gamer profesional*”, “*tester*” o probador de videojuegos y los *streamers* o *influencers* dedicados a los *gameplays*, entre otros. (*Anexo 2*)

Ahora bien, aunque los videojuegos se relacionan en general con una actividad esencialmente lúdica, también forman parte del mundo laboral de muchas personas. Muchos de los/as videojugadores profesionales se dedican a las *e-sports* estableciéndose como autónomos/as o a través de un contrato laboral. Esta labor está reconocida legalmente y puede ser realizada desde los 16 años (con consentimiento parental). Para llevarla a cabo es necesario jugar durante muchas horas diarias y realizar otro tipo de entrenamientos complementarios, como puede ser el físico y psicológico (6). Esta dedicación plena se asemeja a la que realizan muchos deportistas de élite, por este motivo existe un debate entre los diversos países acerca de si deberían considerarse como un deporte. Este actual nicho de trabajo requiere de apoyo profesional para prevenir lesiones y establecer una serie de hábitos y rutinas saludables en el día a día, ya que la preparación para participar en él implica una dedicación de tiempo elevada (26).

Por otro lado, la realidad social actual muestra que los adolescentes y jóvenes desean y aspiran llegar a formar parte de este sector y convertirse así en videojugadores profesionales. Es conocido que los premios y

recompensas de aquellas personas que salen victoriosas en estas competiciones son de dimensiones incomparables a los salarios medios de otras profesiones, llegando a alcanzar valores de varios millones de euros en los torneos. Estas retribuciones muestran datos mucho inferiores cuando se trata de disputas femeninas (6).

Como se ha podido observar anteriormente, la actuación por parte de los gobiernos de los países en relación con las políticas relacionadas con los videojuegos es distinta. Esto pone en manifiesto la relevancia que tienen los contextos para las ocupaciones. Es importante diferenciar el concepto de contexto y de entorno. En el Marco de Trabajo de la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA) se entiende como contexto al *"conjunto de factores ambientales y personales específicos de cada persona que influyen en el compromiso y la participación en las ocupaciones"*. Este podría ser cultural, personal, temporal y virtual. En cambio, el entorno sería el ambiente físico y social que rodea al cliente y en el que ocurren sus ocupaciones (27).

En relación con las nuevas tecnologías y, más en específico, los videojuegos, es importante analizar el contexto en el que se produce su uso y cómo eso repercute en las rutinas para poder comprender los significados que las personas les otorgan y estudiar cómo los emplean. Además, esta herramienta tecnológica se considera que co-evoluciona con la sociedad. Por tanto, a pesar del poder transformador que tienen los videojuegos en relación con la población, serán las relaciones sociales las que generen un cambio. Esto es así ya que muchas de las modificaciones que se producen van a depender principalmente de los factores políticos, económicos y culturales que rodean a las personas (28).

De este modo, se pone en manifiesto la relevancia de la cultura en la práctica de la Terapia Ocupacional, ya que se trata de *"un sistema compartido de significados que abarca ideas, conceptos y conocimiento, e incluye creencias, valores y normas que forman los estándares y las reglas de comportamiento emprendidas por las personas en su vida cotidiana"*

(29). Esto se relaciona con lo anteriormente mencionado, pues los videojuegos tendrán una significación y modo de empleo que puede ser diferente según la comunidad con la que se trabaje.

Además, tal y como manifiesta Provenzo, *“podemos interpretar los videojuegos como instrumentos clave de mediación entre el niño y su forma de entender la cultura que le rodea. En este contexto, videojuegos como los de Nintendo no son ‘neutrales’ ni ‘inofensivos’, sino que representan construcciones sociales y simbólicas muy específicas. En efecto, estos videojuegos devienen poderosas máquinas pedagógicas, instrumentos de transmisión cultural.”* (30) Lo que confirma su papel a la hora de forjar la identidad de las personas y la importancia para los progenitores de conocer el contenido al que acceden sus hijos.

Por otro lado, en relación con el entorno físico, cuando se adquiere un dispositivo tecnológico el usuario le otorga un lugar y un significado en su vida. Eso va a determinar el tipo de uso que se hará de él y la disposición del objeto en la vida de la persona (28). De este modo, en la actualidad, como ejemplifican Ameneiros y Ricoy la mayor parte de personas que juegan a videojuegos lo hacen desde su casa aunque hay minorías que también lo hacen en casa de familiares, amigos o incluso en establecimientos específicos para el juego, siendo esto último lo menos frecuente (31,32). Además, el lugar preferido para su uso es la habitación. (33)

En relación con esto, y teniendo en cuenta que Galicia es una zona en la que predominan las precipitaciones (34), al ser el uso de videojuegos una actividad que se desarrolla en el interior, sería coherente pensar que la dedicación a ella pueda ser mayor que en otras zonas de España.

Ahora bien, también desde la industria de los videojuegos se pretenden llevar a cabo acciones por el clima. De este modo, en la Cumbre del Clima de 2019 los miembros de Alianza Jugando por el Planeta asumieron compromisos que van desde la integración de activaciones verdes en los



juegos a la reducción de emisiones y el apoyo a la agenda medioambiental mundial (mediante iniciativas como la plantación de millones de árboles hasta la reducción del plástico en sus productos). (35)

En cuanto al entorno social, se puede observar que existe una tendencia muy baja en relación con el participar en esta ocupación con los progenitores (32). La mayoría de personas acostumbran a jugar con sus amigos y, en menor medida, con sus hermanos y pareja. Aunque hay estudios que detallan que los usuarios sienten indiferencia por jugar solos o acompañados, a pesar de ser mayoritario el jugar con alguien. (33, 36)

A mayores, a lo largo de la infancia se establecen unas rutinas en el marco familiar. Son los responsables del niño quienes eligen los objetos y estímulos que conforman el ambiente físico que lo rodea y quienes marcan las reglas y normas de las actividades que tienen lugar en él. Por tanto, tal y como se ha visto a lo largo del trabajo, la relación de la familia con los videojuegos será un elemento clave para la instauración de hábitos saludables en los adolescentes. (37, 38)

Por otro lado, se conoce la exclusión social como el *“proceso mediante el cual los individuos o grupos son total o parcialmente excluidos de una participación plena en la sociedad en la que viven”* (European Foundation 1995:4) De este modo, dicho concepto se puede relacionar con el contexto económico, haciendo referencia a la pobreza, entendida como bajos niveles de ingresos o como una privación material (39). En relación con los videojuegos y teniendo en cuenta que para su uso es necesario disponer de dispositivos electrónicos, de internet, de acceso a la corriente eléctrica, entre otros recursos, no toda la población tendrá acceso a ello (40). Esto genera una situación de injusticia ocupacional en la que se debería intervenir desde un enfoque comunitario, ya que será necesario modificar el entorno a través de la creación de comunidades inclusivas donde sea posible una igualdad de oportunidades para participar en ocupaciones significativas. (41)

Ahora bien, tal y como se ha ido mencionado a lo largo del trabajo, la población más implicada en esta ocupación son los adolescentes. La OMS establece que la adolescencia es *“la fase de la vida que va de la niñez a la edad adulta, o sea desde los 10 hasta los 19 años. Representa una etapa singular del desarrollo humano y un momento importante para sentar las bases de la buena salud”*. En esta etapa se experimenta un rápido crecimiento físico, cognoscitivo y psicosocial. Esto influye en cómo se sienten, piensan, toman decisiones e interactúan con su entorno. (42)

Según Zanden, la socialización ejerce un papel importante para *“desarrollar maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para la participación eficaz en la sociedad”* (43). De este modo, dicha socialización puede estar ligada a relaciones parasociales que surgen en el mundo virtual. De hecho, son muchos los usuarios que describen la existencia de una comunidad gamer donde se incluyen aquellas personas que comparten significaciones y experiencias durante las interacciones de los juegos. (44)

La adolescencia es también una etapa en la que se desarrollan comportamientos considerados de riesgo (45). Entre estos comportamientos se incluye la adicción, considerado *“un fenómeno comportamental complejo (...) que se caracteriza por el establecimiento de hábitos o conductas repetitivas que escapan a los mecanismos de supervisión cerebral de la conducta, de modo que se repite por sus efectos reforzantes a corto plazo, aun cuando acarree malas consecuencias posteriores.”* (46) Esta conducta adictiva se ha explorado como una ocupación en sí misma, tratándose todo el proceso relacionado con ella como una ocupación de la vida diaria de la persona con adicción, compitiendo con otras ocupaciones que quedan relegadas o abandonadas (22). Esta situación puede producirse por un uso excesivo de videojuegos ocasionado, por ejemplo, tal y como describen Echeburúa y Requesens, por un entorno familiar poco cohesionado y una tendencia a tratar de compensar en el mundo virtual las carencias que presentan en el mundo

real (47). Además, la disponibilidad tecnológica presente en la actualidad supera el acceso a otras actividades de ocio. (48)

#### **1.4. Rol del terapeuta ocupacional y uso de videojuegos.**

En el presente, no se ha encontrado evidencia que relacione la Terapia Ocupacional con la adicción a videojuegos en los adolescentes. A pesar de eso, la literatura hace referencia acerca de la importancia de una intervención interdisciplinaria para abordarla (49). Además, ante la presencia de una situación de desequilibrio ocupacional como la que tiene lugar en estas situaciones es importante el papel del terapeuta ocupacional para trabajar en el reestablecimiento de hábitos, rutinas y roles, además de la recuperación de actividades de la vida diaria de forma que se establezca una relación saludable con ellas (50). De este modo, es importante que el resto de ocupaciones que se encuentran abandonadas o relegadas recuperen su significado.

Ahora bien, atendiendo al uso de videojuegos como ocupación en sí misma, el papel que podría desempeñar la Terapia Ocupacional podría implicar la prevención para intentar que no se produzcan barreras en cuanto al desempeño ocupacional (51). De este modo, realizando un análisis de la actividad se valoraría la idoneidad de llevar a cabo adaptaciones en el entorno en el que participa la población (52, 53), prestando atención tanto a los videojuegos como a los dispositivos empleados para su acceso. Así se podría intentar lograr la accesibilidad de todos los colectivos a dichos recursos. Por ejemplo, a través de diversos productos de apoyo o mediante la incorporación de pictogramas. Por otro lado, al tratarse de un ámbito de actuación tan amplio y en constante desenvolvimiento, sería necesario generar evidencia que facilite el asesoramiento (54) en esta temática a la disciplina ya que, tal y como se ha manifestado, es un porcentaje muy elevado de la población el que presenta esta ocupación. Dicho asesoramiento podría ir destinado a diferentes sectores de la profesión: rehabilitación física, salud mental, educación, entre otros. Además, sería interesante la incorporación de la Terapia Ocupacional en esta industria

para participar en la creación de videojuegos que permitan la promoción de la salud.

Por tanto, tras la revisión de la literatura y teniendo en cuenta la escasa bibliografía existente que relaciona la Terapia Ocupacional con los videojuegos, se propone evaluar el desempeño ocupacional de los adolescentes en dicha ocupación y conocer más acerca de posibles futuras líneas de intervención y/o investigación.

## Bibliografía más relevante.

1. Asociación Española de Videojuegos. La industria del videojuego en España en 2021 [Internet]. 2021. [acceso 20 abril 2022]. Disponible en: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI\\_Anuario\\_2021\\_Final-1.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_Final-1.pdf)
2. Asociación Española de Videojuegos. El videojuego en el mundo. [Internet]. 2020. [acceso 20 de abril de 2022]. Disponible en: <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/#:~:text=El%20mercado%20internacional%20del%20videojuego,seg%C3%BAAn%20las%20estimaciones%20de%20Newzoo>
3. Asociación Española de Videojuegos. El videojuego en España. [Internet]. 2020. [acceso 20 abril de 2022]. Disponible en: <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/>
4. Santana N. Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género al consumo de videojuegos y la situación de los jugadores en el sector. ULPGC: Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia; 2020.
5. Ricoy C, Ameneiros A. Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. Rev. Complut. de Educ. [Internet]. 2016. [acceso 6 mayo de 2022]; 27 (3): 1291-1308. Disponible en: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/120884/48445-100194-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
6. Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados. Manual de Intervención en Tratamiento de Trastorno por Juego y Videojuegos. [Internet]. 2020. [acceso 15 abril de 2022]. Disponible en: [https://www.fejar.org/?jet\\_download=8095](https://www.fejar.org/?jet_download=8095)
7. Yuan B, Folmer E, Harris FC. Game accessibility: a survey. Univ Access Inf Soc [Internet]. 2011 [acceso 17 abril de 2022]; (10): 81-100. Disponible en: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10209-010-0189-5>

8. Marengo L, Nuñez L, Vianna T, Rotela G, Strahler T. Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. Rev Lat Neurop. [Internet]. 2015 [acceso 17 abril de 2022]; 7 (3): 1-12. Disponible en: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rnl/v7n3/v7n3a01.pdf>
9. Griffiths M. Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. Physiol Behav [Internet]. 2005 [acceso 17 de abril de 2020]; 13 (3): 445-462. Disponible en: [https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths\\_13-3oa-1.pdf](https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa-1.pdf)
10. Valido A. Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes [Tesis doctoral]. Universidad de La Laguna; 2019. Disponible en: <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14804>
11. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V). 5º ed. Washington, DC; 2013.
12. Organización Mundial de la Salud (OMS). CIE 11: Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.a revisión. 11º Ed. Ginebra: 2018.
13. Chamarro A, Carbonell X, Manresa JM, Muñoz R, Ortega R, Lopez R, Batalla C, Toran P. El Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. Adicciones [Internet]. 2014. acceso 5 abril de 2022]; 26 (4): 303-311. Disponible en: <https://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/viewFile/31/31>
14. Oliva A, Hidalgo V, Moreno C, Jiménez L, Jiménez A, Antolín L, Ramos P. Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes andaluces. España: Agua Clara SL; 2012.
15. Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comportamentales 2021: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid:

- Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022; 1-82.
16. Saunders J, Hao W, Long J, King D, Mann K, Fauth M et al. Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management and prevention. *Addict Behav* [Internet]. 2017. [acceso 6 abril de 2022]; 6 (3): 271-279. Disponible en: <https://akjournals.com/view/journals/2006/6/3/article-p271.xml>
  17. Subcomisión de Tecnologías de Información y Comunicación. Bebés, niños, adolescentes y pantallas: ¿Qué hay de nuevo? *Arch Argen Pediatr* [Internet]. 2017 [acceso 13 mayo de 2022]; 115 (4): 404-406. Disponible en: <http://www.scielo.org.ar/pdf/aap/v115n4/v115n4a31.pdf>
  18. Real Decreto 958/2020, de 3 de noviembre, de comunicaciones comerciales de las actividades de juego; 2020.
  19. WFOT, W. F. of O. T. (2012). WFOT | About Us | About Occupational Therapy | Definition of Occupational Therapy. Recuperado 7 mayo 2022: <https://www.wfot.org/about/about-occupational-therapy>
  20. Polonio B, Durante P, Noya B. Conceptos básicos de Terapia Ocupacional. En: Durante P. *Conceptos fundamentales de Terapia Ocupacional*. 1º ed. Madrid: Editorial Panamericana; 2003, 13-25.
  21. Moruno P, Talavera MA. Ocupación y Salud. En: Moruno P, Talavera MA. *Terapia Ocupacional en Salud Mental*. Barcelona: Elsevier; 2011, 21-36.
  22. Helbig K, McKay E. An exploration of addictive behaviours from an occupational perspective. *J. Occup. Sci.* [Internet]. 2003 [acceso 20 de mayo de 2022]; 10 (3): 140-145. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/228692674\\_An\\_Exploration\\_of\\_Addictive\\_Behaviours\\_from\\_an\\_Occupational\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/228692674_An_Exploration_of_Addictive_Behaviours_from_an_Occupational_Perspective)
  23. Fuentes LS, Pérez LM. Los videojuegos y sus efectos en escolares de Sincelejo, Sucre (Colombia). *Opción* [Internet]. 2015 [acceso 18 de mayo de 2022]; 31(6):318-328. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045571020.pdf>

24. Santacruz ML. Calidad de vida, un reto para el terapeuta ocupacional en salud mental comunitaria. *Revista Ocupación Humana* [Internet]. 2006. [acceso 20 de mayo de 2022]; 11 (3 y 4): 33-50. Disponible en: <https://latinjournal.org/index.php/roh/article/view/86/53>
25. Ceballos DC, Mejía C. Construcción de identidad en los videojuegos en línea. Universidad San Buenaventura Cali: Facultad de Psicología; 2011. Disponible en: [http://handbook.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES\\_8/Psicologia/69.pdf](http://handbook.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES_8/Psicologia/69.pdf)
26. García-Naveira A, Herrera M, León EM, Mendoza G, Pedraza I. Los e-Sports a debate. *Inf. psicol.* [Internet] 2019 [acceso 22 de mayo de 2022]; (118): 111-131. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/339943227\\_LOS\\_eSPORTS\\_A\\_DEBATE](https://www.researchgate.net/publication/339943227_LOS_eSPORTS_A_DEBATE)
27. Ávila A, Martínez R, Matilla R, Máximo N, Méndez B, Talavera MA et al. Marco de Trabajo para la práctica de la Terapia Ocupacional: Dominio y proceso. 2da Edición [Traducción]. [www.terapia-ocupacional.com](http://www.terapia-ocupacional.com) [portal en Internet]. 2010 [acceso 20 de mayo de 2022]; [85p.]. Disponible en: <http://www.terapia-ocupacional.com/aota2010esp.pdf> Traducido de: American Occupational Therapy Association (2008). Occupational therapy practice framework: Domain and process (2nd ed.).
28. Ramírez MA. Apropiación de la telefonía móvil inteligente: usos y significaciones del Smartphone en la vida cotidiana de usuarios de 15 a 25 años. [Tesis Doctoral]. Santiago: Departamento de Sociología, Universidad de Chile; 2017.
29. Dyck I. Multicultural society. En: Jones D, Blair SE., Haterry T, Jones RK, eds. *Sociology and occupational therapy: an integrated approach*. Edinburgh; New York: Churchill Livingstone, 1998; 67-80.
30. Provenzo EF. *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, Londres: Harvard University Press; 1991.



31. Ricoy C, Ameneiros A. Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. Rev. Complut. de Educ. [Internet]. 2016. [acceso 6 mayo de 2022]; 27 (3): 1291-1308. Disponible en: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/120884/48445-100194-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
32. Ríos P. ¿Por qué se juega a videojuegos en España? Aplicación de la teoría de usos y gratificaciones. [Tesis doctoral]. Universidad de Salamanca; 2019.
33. Henríquez P, Moneada G, Chacón L, Dallos J, Ruiz C. Nativos digitales: aproximación a los patrones de consumo y hábitos de uso de internet, videojuegos y celulares. Revista Educación y Pedagogía. [Internet]. 2012 [acceso 20 de mayo de 2022]; 24 (62): 145-156. Disponible en: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/revistaey/article/view/14200/12543>
34. Rodríguez M, Ramil P. Clasificaciones climáticas aplicadas a Galicia: revisión desde una perspectiva biogeográfica. IBADER [Internet]. 2007 [acceso 1 de junio de 2022]; 1(3): 31-53. Disponible en: <https://revistas.usc.gal/index.php/rr/article/view/5318>
35. Naciones Unidas. Los estudios de videojuegos se toman muy en serio el clima. [Internet]. Bruselas: Centro Regional de Información. [14 de febrero de 2022, 15 de abril de 2022]. Disponible en: <https://unric.org/es/los-estudios-de-videojuegos-se-toman-muy-en-serio-el-clima/>
36. Tejeiro R. ¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social? Eúphoros [Internet]. 2002 [acceso 26 de mayo de 2022]; (5): 233-238. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1181513#:~:text=De%20manera%20consistente%20con%20lo,del%20ocio%20de%20los%20adolescentes.>

37. Barrios K, Perez DT. Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero. [Tesis doctoral]. Perú: Escuela Profesional de Psicología, Universidad Nacional de San Agustín; 2018.
38. Gavilanes CP. La familia en la adquisición de hábitos saludables en niños de 3 años. [Tesis doctoral]. Ecuador: Carrera de Estimulación Temprana, Universidad Técnica de Ambato; 2019.
39. Hernández M. Exclusión social y desigualdad. Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de publicaciones; 2008.
40. Clínica Universidad de Navarra. Los videojuegos y los niños. [Internet]. Navarra: Equipo de redacción del hospital. [2022, 18 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://www.cun.es/chequeos-salud/infancia/videojuegos-ninos>
41. Fernández M. Exclusión social y pobreza en personas en situación de calle: un cambio social desde Terapia Ocupacional [Tesis] A Coruña: Facultad Ciencias de la Salud, Universidad de A Coruña; 2015.
42. Organización Mundial de la Salud (OMS). [Internet]. Ginebra: OMS; 2001. Salud del adolescente. Disponible en: <https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health>
43. Ballesteros J. Riesgo, juventud y experiencias de socialización. Revista de estudios de juventud. 2008; 8(82). Recuperado en: [http://www.injuve.es/sites/default/files/Rev82\\_5.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/Rev82_5.pdf)
44. Montes F. La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa. [Tesis doctoral]. Departamento de Sociología, Universidad de la República; 2016.
45. Rosabal E, Romero N, Gaquín K, Hernández R. Conductas de riesgo en adolescentes. Rev. Cub. Med Mil [Internet]. 2015 [acceso 15 de mayo de 2022]; 44 (2): 218-229. Disponible en: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S013865572015000200010](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S013865572015000200010)

46. Rojo G. Terapia ocupacional en adicciones: De la teoría a la práctica. Rev. Chil. Ter Ocup. [Internet]. 2016 [acceso 20 de mayo de 2022]; 16 (1): 159-171. Disponible en: <https://revistaterapiaocupacional.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/41953>
47. Echeburúa E. Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. Rev. Espanola de Drogodepend. [Internet]. 2012 [acceso 13 de mayo de 2022]; 37 (4): 435-447. Disponible en: [https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n-4/v37n4\\_5.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n-4/v37n4_5.pdf)
48. Marco C. Prevención de la adicción a los videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PrevTec 3.1. [Tesis doctoral]. Valencia: Departamento de Psicología Básica, Universitat de València; 2013.
49. Fernández A. Cuidados de enfermería en la adicción a los videojuegos. [Tesis doctoral]. Universitat Jaume I; 2020.
50. Rodríguez D, Cantero P, Zabala MC. Desempeño ocupacional y calidad de vida en personas con adicción a sustancias. TOG (A Coruña) [Internet]. 2013 [acceso 21 de mayo de 2022]; 10 (18): 1-21. Disponible en: <https://www.revistatog.com/num18/pdfs/original1.pdf>
51. Talavera MA, Souto A, Moruno P. Planificación de la intervención y el Marco de Trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional. TOG (A Coruña) [Internet]. 2022. [acceso 22 de mayo de 2022]; 19 (1): 73-79. Disponible en: <https://www.revistatog.es/ojs/index.php/tog/article/view/153/130>
52. Mercado R. Los entornos y contextos dentro del proceso de valoración, evaluación e intervención en Terapia Ocupacional. TOG (A Coruña) [Internet] 2010. [acceso 23 de mayo de 2022]; 7 (11): 1-8. Disponible en: <https://www.revistatog.com/num11/pdfs/entornos.pdf>

53. Colegio de Terapeutas Ocupacionales de Navarra. Terapia Ocupacional en educación. [Internet]. Navarra: Grupo editor del Colegio. [2006, 23 de mayo de 2022]. Disponible en: <http://www.ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/TVA/Terapia%20ocupacional%20en%20educacion%20-%20COTONA%20-%20articulo.pdf>
54. Moratinos C, Guzmán S, Alsina N, Bellido JR, Comellas G, Gómez JM et al. Funciones del terapeuta ocupacional en el ámbito de la salud mental. TOG (A Coruña) [Internet]. 2009. [acceso 23 de mayo de 2022]; 6 (4): 259-275. Disponible en: <http://sociologiadeterapeutasocupacionales.pbworks.com/f/TERAPEUTA%20OCUPACIONAL%20EN%20SALUD%20MENTAL.pdf>
55. Hernández R, Fernández C, Baptista MP. El proceso de investigación y los enfoques cuantitativo y cualitativo: Hacia un modelo integral. En: Hernández R, Fernández C, Baptista C. Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill; 2004, 8-28. Disponible en: <https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2017/03/Metodologia-de-la-Investigacion.pdf>
56. Hernández R. Los métodos mixtos. En: Hernández R, Fernández C, Baptista MP. Metodología de investigación. 5º ed. México: McGraw-Hill; 2010, 544-601. Disponible en: <https://jalintonreyes.files.wordpress.com/2013/05/sampieri-5a-edicic3b3n-roberto-et-al-metodologc3ada-de-la-investigacic3b3n.pdf>
57. Salgado AC. Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Liber. [Internet]. 2007; 13(13): 71-78. Disponible en: [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-48272007000100009](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009)
58. Guerrero MA. La investigación cualitativa. Innova [Internet]. 2016; 1(2): 1-9. Disponible en: <http://201.159.222.115/index.php/innova/article/view/7/8>

59. Hurley W, Denegar C, Hertel J. Investigación cuantitativa. En: Hurley W, Denegar C, Hertel J. Métodos de Investigación. Fundamentos de una práctica clínica basada en la evidencia. USA: Wolters Kluwer; 2012, 124-139.
60. Hernández R, Fernández C, Baptista MP. Concepción o elección del diseño de investigación. En: Hernández R, Fernández C, Baptista MP. Metodología de la investigación. 5º ed. México: McGraw-Hill; 2010, 118-169. Disponible en: <https://jalintonreyes.files.wordpress.com/2013/05/sampieri-5a-edicion-roberto-et-al-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
61. Instituto Nacional de Estadística [Base de datos en Internet]. Madrid: INE; 2008 [acceso 7 de mayo de 2022]. Población por sexo, municipios y edad (año a año). Disponible en: <http://www.ine.es/>
62. CEIP José Cornide Saavedra [Internet]. A Coruña: Grupo editor del colegio. Xunta de Galicia. Disponible en: <http://www.edu.xunta.gal/centros/ceipcornidesaavedra/>
63. Colegio Liceo la Paz [Internet]. A Coruña: Grupo editor del colegio. Disponible en: <https://www.liceolapaz.com/>
64. Colexio Plurilingüe Compañía de María. [Internet]. A Coruña: Grupo editor del colegio. Disponible en: <https://ciamariacoruna.org/gl/>
65. Aranzamendi, M.; López-Dicastillo, Murieta, O; García Vivar, C. Investigación cualitativa: manual para participantes. 1. Ed. Eunate; 2012.
66. Corbetta P. La entrevista cualitativa. En: Corbetta P. Metodología y técnicas de investigación social. España: McGraw-Hill; 2007, 343-375. Disponible en: <https://sociologiaccpp2010.files.wordpress.com/2011/10/metodologia-y-tecnicas-de-investigacion-social-piergiorgio-corbetta.pdf>
67. Tonon G. La entrevista semi-estructurada como técnica de investigación. En: Alvarado S, Ospina H, Lucero P, Botero P, Luna

- MT, Fabris F. Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa. Argentina: Prometeo Libros- UNLAM; 2013, 47-65. Disponible en: [http://colombofrances.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/libro\\_reflexiones\\_latinoamericanas\\_sobre\\_investigacin\\_cu.pdf](http://colombofrances.edu.co/wp-content/uploads/2013/07/libro_reflexiones_latinoamericanas_sobre_investigacin_cu.pdf)
68. López I. El grupo de discusión como estrategia metodológica de investigación: aplicación a un caso. *Edetania* [Internet]. 2010 [acceso 28 de abril de 2022]; (38): 147-156. Disponible en: <https://revistas.ucv.es/edetania/index.php/Edetania/article/view/303>
69. Monistrol O. El trabajo de campo en investigación cualitativa. *Nure Investigación* [Internet]. 2007 [acceso 28 de abril de 2022]; (29): 1-4. Disponible en: <https://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/350>
70. Vaismoradi M, Turunen H, Bondas T. Content analysis and thematic analysis: Implications for conducting a qualitative descriptive study. *Nursing and Health Sciences* [Internet]. 2013 [Consultado el 4 de mayo del 2022]; 15: 398-405. Disponible en: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/nhs.12048>
71. Flick U. Investigación cualitativa: Relevancia, historia y rasgos. En: Flick U. *Introducción a la Investigación Cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata S. L.; 2004, 15-51. Disponible en: [https://www.u-cursos.cl/filosofia/2009/2/EDU203/1/material\\_docente/bajar?id\\_material=469326](https://www.u-cursos.cl/filosofia/2009/2/EDU203/1/material_docente/bajar?id_material=469326)
72. Hernández R, Fernández C, Baptista P. Recolección y análisis de los datos cualitativos. En: Hernández R, Fernández C, Baptista P. *Metodología de la investigación*. 6<sup>o</sup> ed. México: McGraw-Hill; 2014, 394-466:
73. Asociación Médica Mundial. Declaración de Helsinki: Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos. 64<sup>a</sup> Asamblea General. Fortaleza, Brasil: Asociación Médica Mundial; 2013.

74. Amor M, Arias I, Cruz J, Des Diz JJ, García R, Gómez I, et al. Normas de boa práctica en investigación en seres humanos Guía para o investigador.
75. Berrueta LM., Bellido JR, Arrasco LR. Los principios éticos de la intervención en terapia ocupacional. TOG (A Coruña) [internet]. 2004 [acceso 23 de mayo de 2022]; (1): 1-34. Disponible en: <http://www.revistatog.com/num1/pdfs/num1art1.pdf>
76. Unión Europea, D. O. (2016). Reglament Unión Europea 2016/679 Ley Oficial de Protección de Datos de Carácter Personal. Diario Oficial de La Unión Europea, 88.
77. CSIC, C. S. de I. C. (2011). Código de Buenas Prácticas Científicas del CSIC. Boletín General del Estado. Recuperado 7 de mayo en: <http://www.csic.es/etica-en-la-investigacion#BPC>

## 2. Objetivos.

### 2.1. **Objetivo general.**

El objetivo general de este estudio es explorar el desempeño ocupacional de los adolescentes y los contextos que los rodean, además de transmitir información acerca de la figura del terapeuta ocupacional en el ámbito educativo.

### 2.2. **Objetivos específicos.**

- Identificar los cambios en el desempeño ocupacional de los adolescentes ocasionados por el uso de los videojuegos desde una perspectiva de los familiares y de ellos mismos.
- Explorar los contextos que rodean a los adolescentes desde una perspectiva de sus docentes y familiares.
- Transmitir información acerca de la figura del terapeuta ocupacional en el ámbito educativo.



### 3. Metodología.

#### 3.1. Tipo de estudio.

Para la realización de este proyecto de investigación se tendrá en cuenta un enfoque mixto, el cual implica la combinación de una metodología cualitativa y cuantitativa a lo largo de todo el proceso investigador. Es decir, es necesario llevar a cabo la recogida y análisis de datos desde ambas metodologías, así como su integración y discusión conjunta. Esto permitirá una mayor comprensión del fenómeno de estudio (55, 56).

Se ha seleccionado este enfoque ya que se considera que sólo así se podrá obtener una perspectiva amplia y profunda de la temática seleccionada. De este modo, permite una “exploración y explotación” de los datos, lo que supone un proceso de complementación que facilita la comprensión sobre una situación compleja. Además aporta una visión holística (56).

Hacer uso de una metodología cualitativa permitirá comprender fenómenos que se producen en contextos naturales mediante los significados, experiencias, creencias y reflexiones que les otorgan las personas (57, 58). De este modo, esto permite conocer desde los discursos de la propia población de estudio aquellas necesidades que presentan para poder dar respuesta al objetivo de la investigación. Además, se seguirá un diseño fenomenológico estudiando la propia esencia de las distintas realidades y/o vivencias percibidas por los individuos. Es decir, la persona al definir su mundo y actuar en consecuencia aporta información que permite aprender acerca de su propio proceso de interpretación (58).

Por otro lado, de forma simultánea, se hará uso también de una metodología cuantitativa que permitirá evaluar de forma objetiva el fenómeno de estudio (59) a través de un análisis descriptivo de los diversos contextos que rodean a los alumnos atendiendo a las realidades y recursos que presentan sus familiares y docentes. Además, seguirá un diseño transversal, pues los datos se obtendrán en un solo momento. (60)

Es necesario resaltar que el uso de ambas metodologías es coherente con la práctica de Terapia Ocupacional ya que se tienen en cuenta los contextos, las personas y significados que estas conceden a su realidad, junto con el enfoque desde una visión holística.

### 3.2. Búsqueda bibliográfica.

En este estudio se ha realizado una búsqueda bibliográfica en las bases de datos PubMed Central, Dialnet, Scopus, Web of Science y el buscador académico de Google con el fin de profundizar en el tema descrito. El acceso a estas bases de datos ha sido a través de la red de la Universidad de A Coruña (UDC). Además, para realizarla se han empleado términos tanto en inglés como en español y se ha hecho uso de los conectores booleanos “OR/O” y “AND/Y”. A continuación, se describen los términos empleados en la búsqueda:

- Terapia Ocupacional
- Videojuegos
- Prevención.
- Adicción.
- Trastorno.
- Adolescentes.
- Educación.
- Colegios.
- Institutos.

Durante la búsqueda se han utilizado filtros idiomáticos (considerando únicamente artículos en inglés, español y portugués). También se ha aplicado un filtro temporal de 10 años para evitar información no actualizada. Además, se han utilizado sinónimos de los términos mencionados en las búsquedas.

A mayores, se ha accedido a sitios web como el Instituto Nacional de Estadística y a diferentes libros a los que se accedió a través de la biblioteca

de la Universidad de Coruña tal y como se puede observar a lo largo de las referencias de la investigación.

### 3.3. Ámbito de estudio.

El estudio se realizará en la ciudad de A Coruña, situada en la provincia con el mismo nombre. Esta se encuentra en la Comunidad Autónoma de Galicia.

La ciudad cuenta en 2021, según datos del INE con un total de 20.661 adolescentes (de entre 10 y 19 años), lo que supone un 8,42% de la población de la ciudad (61).

Para llevar a cabo este estudio se han seleccionado los siguientes centros:

**-CEIP José Cornide Saavedra** es un colegio público que se encuentra en el barrio de los Mallos. En su centro se encuentran alumnos desde 4º de educación infantil hasta sexto de primaria, siendo un total de ochenta y cinco niños/as. Está compuesto por cinco aulas y una biblioteca escolar. De este modo, destacan que hay escasez de espacio y de profesorado, aunque valoran aspectos positivos como las relaciones humanas que se establecen con la comunidad educativa. (62)

**- El Colegio Liceo La Paz** se trata de un centro concertado, mixto y laico. Se localiza en el barrio de Matogrande y está compuesto por 150 profesores y 2.100 alumnos que se encuentran repartidos desde Educación Infantil hasta Bachillerato. A mayores también se ofertan cursos de Formación Profesional o Títulos Superiores. Dentro de sus servicios cuenta con piscina, comedor y plataformas digitales. Además de incluir atención médica y escuela de idiomas. A mayores ofertan múltiples actividades extraescolares. (63)

**-El Colegio Plurilingüe Compañía de María** es un centro que oferta una educación humanista cristiana inspirada en la carisma de Santa Juana de Lestonnac. En él se encuentran alumnos de Educación Infantil, Educación Secundaria Obligatoria y Bachilleratos. Cuentan también con alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Ofrece la

posibilidad de optar por una educación plurilingüe, además hace uso de nuevas tecnologías. Desde 5º de Primaria hasta 2º de la ESO cada alumno cuenta con un ordenador propio y en 3º y 4º de la ESO con un ordenador para cada dos. Está conformado por tres aulas para cada grupo y cuenta con otras para los desdobles de los alumnos. También tienen dos bibliotecas, salón de actos, instalaciones deportivas, parque de juegos infantiles, laboratorios de ciencias, entre otros. (64)

### 3.4. Población de estudio.

Para seleccionar a los participantes se hará uso de un muestreo de conveniencia, lo que implica una técnica no probabilística intencional (65). Además, se seguirán los criterios de inclusión y exclusión que aparecen en la *Tabla 1*.

*Tabla 1: Criterios de inclusión y exclusión.*

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Estar cursando el curso de 6º de primaria en alguno de los centros seleccionados.	Llevar menos de un año en el centro.
Ser docente o familiar de un alumno que esté matriculado en el curso mencionado en alguno de los centros seleccionados.	Presentar dificultades de comprensión y/o comunicación.
Participar de forma voluntaria en la investigación.	Padre/madre/tutor legal o docente que no hayan firmado el consentimiento informado o dado el consentimiento legal de su hijo/a para participar en el estudio.

### 3.5. Entrada al campo.

Para llevar a cabo la entrada al campo, se realizará el contacto telefónico con los directores de los centros (CEIP José Cornide Saavedra, Colegio Liceo La Paz y Colegio Plurilingüe Compañía de María) para presentar el estudio y su objetivo. Posteriormente, se llevará a cabo una reunión con los centros según la disponibilidad que presenten. En esta primera reunión se espera aclarar posibles dudas y llegar a un acuerdo. Si se autoriza y acepta la participación en la investigación se iniciaría la entrada al campo tras

firmar el documento de Consentimiento Informado para la institución. (Anexo 13)

De esta forma, los directores actuarán como porteros para presentar el estudio al resto del equipo de docentes y de familiares. Sería conveniente que la investigadora del estudio formase parte de ese proceso si es posible. Posteriormente, se procederá a aportar una hoja informativa a los familiares y docentes (Anexo 14) y se le entregará el cuestionario (Anexos 9 y 10) a aquellos que cumplan los criterios de inclusión y exclusión, que firmen el consentimiento y quieran participar. A mayores, se les entregará un sobre para que una vez que lo cubran lo entreguen en el centro de forma que se garantice su confidencialidad. Para la entrega de dicho sobre se dará un plazo de dos semanas como máximo y la recogida de los sobres se hará en un buzón habilitado en el centro. Se dará la opción de cubrir un formulario anonimizado en Google para aquellas personas que lo prefieran. Una vez finalizada esta parte del proceso, se les aportará un tríptico (como el del ejemplo) pero con información relacionada con la Terapia Ocupacional y el uso de videojuegos, de forma que puedan resolver dudas, obtener más información o demandar un servicio. (Anexo 7)

Al igual, se concertarán dos sesiones con el alumnado. En la primera sesión, que se estima que tendrá una duración de 20-30 minutos, se les presentará el proyecto y se les pasará un cuestionario (Anexo 8) para obtener información acerca del uso de videojuegos en la clase. Posteriormente, en la siguiente sesión, con una duración estimada de 1 hora, se crearán grupos de debate. A mayores, se ofrecerá la opción a los niños de participar en una entrevista (Anexo 11) si así lo desean y si cuentan con la aprobación de la persona a cargo. Dicha entrevista se realizará en el horario que más idóneo sea para las familias, siendo posible tratar de realizarla durante la jornada escolar, en horaria de tutoría. De este modo, se podrá profundizar más en la temática conociendo la percepción de los propios alumnos/as.

### 3.6. Técnicas de recogida de datos.

Para la recogida de información que permitirá la elaboración de este trabajo se hará uso de:

-Cuestionario sobre las características de la docencia impartida en los centros en relación con el uso de videojuegos (*Anexo 9*).

-Cuestionario sobre las características y contextos familiares de los alumnos en relación con el uso de videojuegos (*Anexo 10*).

-Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV). El CERV es un cuestionario para videojuegos no masivos. Tiene 17 ítems relacionados sobre la preocupación, negación, aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de jugar. Las respuestas se otorgan haciendo uso de una escala tipo Likert de cuatro puntos. Finalmente, dicha herramienta se considera que podría evaluar preocupación o uso problemático en relación con el uso de videojuegos más que adicción (13). (*Anexo 8*)

-Entrevista semiestructurada: Técnica en la que a través de la conversación se obtiene información de una persona en relación con la temática de interés. En este caso, se trata de una entrevista semiestructurada que presenta un guion que recoge los temas más relevantes para la investigación. Esta herramienta permite flexibilidad en el orden para presentar dichos temas, proporcionando una amplia libertad tanto para el entrevistado como para el entrevistador (66). También permite adaptarse a las diversas personalidades de los sujetos, trabajando con su forma de sentir y tratando de entender a la persona desde dentro (no recabando únicamente datos). Algo que se considera idóneo para que los niños/as puedan profundizar en aquellas cuestiones más relevantes para ellos/as (67). (*Anexo 11*)

-Grupos de discusión: Con este método se pretende obtener información a través de la interacción de los alumnos en un diálogo crítico, negociando y consensuando los puntos de vista en relación con la situación de estudio.

En este caso la investigadora solo modera/facilita el debate creado de forma activa. Se considera idóneo el uso de este método ya que brinda la oportunidad de comprender discursos a los que no sería posible acceder sin la interacción del grupo. (68)

-Cuaderno de campo: Instrumento de registro de datos del investigador donde se anotan las observaciones realizadas durante la entrada al campo de forma completa, precisa y detallada. Se considera que será una herramienta complementaria en la que se podrá aportar percepciones, intuiciones y sentimientos de la investigadora, además de aquellos puntos fuertes y adversidades presentes en el estudio, resolución de conflictos, entre otros. Por tanto, se podrá incluir principalmente información que se obtenga en los grupos de discusión y durante las entrevistas. (69)

### 3.7. Análisis de datos.

Para el análisis de datos se realiza tanto un procedimiento cuantitativo como cualitativo.

El análisis de datos a nivel cuantitativo se basa en el análisis descriptivo de la información extraída de los cuestionarios. Dicha información se diferenciará por un sistema de categorización. Para ello, se hará uso del programa estadístico IBM SPSS versión 25.

Las variables cualitativas, se expresarán en porcentaje (%) y en valor absoluto (N). En cambio, con las variables cuantitativas, se emplearán como medidas de tendencia central la media (M) y mediana (Me) y como medidas de dispersión la desviación típica (SD), máximo (máx.) y mínimo (mín.). (Anexo 12)

En cuanto al análisis cualitativo se seguirá un enfoque de “análisis de temas” que se basa en tres momentos: Descubrimiento, codificación y relativización (70). En la primera fase se transcribirán de forma anónima las entrevistas para facilitar su futura lectura y destacar los temas que han surgido. Después, se reunirán y analizarán los datos que comparten similitudes conceptuales. Esto permitirá la formación de categorías.

Finalmente, se interpretarán los datos en el contexto que fueron recogidos (57). Esta última fase se llevará a cabo mediante la triangulación de perspectivas, lo que implica el análisis de los resultados obtenidos desde diferentes puntos de vista de forma que se asegure la mayor objetividad posible. (71)

### 3.8. Rigor metodológico.

Un proyecto de investigación que presente un diseño cualitativo debe garantizar calidad, fiabilidad y validez. Por este motivo, debe presentar rigor metodológico. De esta forma, esto permite realizar una valoración científica de los componentes del estudio. Se tendrán en cuenta los siguientes criterios establecidos:

1. Dependencia: Se trata de una especie de “confiabilidad cualitativa”. Hace referencia al grado en el que es posible recolectar datos similares en el campo por parte de distintos investigadores en caso de réplica del estudio, obteniendo, por tanto, resultados similares. Para que esto sea posible, es necesario realizar herramientas de evaluación, recogida de datos y análisis detallados. (72)

Por lo tanto, para garantizar este criterio, se ha llevado a cabo una descripción detallada de los pasos realizados en la investigación, dejando especificada la población de estudio a través de unos criterios de exclusión e inclusión, las técnicas de recolección de datos y de análisis.

2. Credibilidad: También llamado “máxima validez”. Hace referencia a si se ha conseguido plasmar el significado completo de las experiencias de las participantes. De este modo, también implica tener capacidad de transmitir las emociones, vivencias, conceptos de las personas implicadas. (72)

Para ello, se realizará una transcripción literal de las ideas más relevantes presentadas en los grupos de discusión. Además, el análisis de los datos será desarrollado por la investigadora del estudio, así como por la tutora de este.



3. Transferencia: Hace referencia a la posibilidad de que el estudio pueda contribuir con sus resultados en otros contextos. Para ello se especifican las características de la muestra a través de unos criterios de inclusión y exclusión. (72)
4. Confirmabilidad: Implica que las investigadoras se mantengan neutrales y objetivas para prevenir que existan sesgos en la investigación. En caso de sesgo se reportará en el estudio. (72)

### 3.9. Aplicabilidad.

Este proyecto de investigación pretende generar información aplicable en varios niveles. Por un lado, se genera evidencia científica en relación con la figura del terapeuta ocupacional y el uso de videojuegos en adolescentes. Esta acción es relevante ya que se ha podido observar que los datos desde este enfoque son muy limitados y con esto se puede generar nuevas ramas de intervención para la profesión. También aporta una justificación de la actuación de la disciplina en el ámbito educativo con esta población.

Además, sería idóneo que la extensión de los resultados del estudio fomenta nuevas acciones políticas que regulen la promoción de la salud e incrementen la calidad de vida de los colectivos más jóvenes en relación con el uso de videojuegos.

A mayores, estos resultados podrán ser utilizados en futuras intervenciones sobre la temática mencionada en el ámbito escolar, familiar y social. Además de en futuras investigaciones.

### 3.10. Limitaciones del estudio.

Las limitaciones que se pueden observar en este estudio son las siguientes:

Por un lado, personas participantes, aun perteneciendo a distintos tipos de centros, pertenecen todos a una comunidad muy similar (englobados en el entorno de la ciudad de A Coruña). Esto puede tener consecuencias relacionadas con el contexto social y cultural ya que puede dificultar la

extrapolación de los resultados a la hora de compararlos con toda la sociedad. Para evitar esto, habría que realizar el estudio a una población más generalizada perteneciente a diferentes partes del país o de la comunidad autónoma.

Además, la inexistente experiencia de la investigadora en la elaboración y en la implementación de un trabajo de investigación posibilitan la aparición de sesgos.

### 3.11. Futuras líneas de investigación.

El presente estudio pretende explorar el desempeño ocupacional en el uso de videojuegos desde la perspectiva de los adolescentes, de sus familiares y sus docentes. Además, sería interesante conocer más acerca del desempeño ocupacional de los adolescentes en relación con esta temática de forma que se pueda conocer más sobre su entorno social, entre otros y acerca de las nuevas ocupaciones que pueden surgir a raíz de los videojuegos.

## 4. Plan de trabajo.

En el plan de trabajo se especifica de forma detallada las fases que conforman este proyecto de investigación y su duración.

## Videojuegos y adolescentes: Una mirada desde Terapia Ocupacional.

Tabla II: Cronograma del plan de trabajo.

Fases de la investigación	Elaboración del proyecto de Investigación				Elaboración del Trabajo de Investigación.					
	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	
Búsqueda bibliográfica	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Redacción del proyecto		■	■				■	■	■	
Entrada al campo				■	■					
Recogida de datos				■	■					
Análisis de datos				■	■	■	■	■	■	
Redacción del informe final		■	■	■	■	■	■	■	■	
Discusión de los resultados								■	■	

### 5. Aspectos éticos y legales.

Para la realización de este proyecto de investigación es necesario cumplir con los aspectos éticos que se describen en la Declaración de Helsinki del año 1964 (73). Además de respetar las “Normas de boa práctica de investigación en seres humanos. Guía para o investigador da Xunta de Galicia” del 2007 (74), de forma que los participantes del estudio encuentren salvaguardado su derecho a la confidencialidad y a su protección.

También debe respetar el Código de Ética de la Federación Mundial de la Terapia Ocupacional (75). Además, el proyecto seguirá las directrices del Reglamento General de Protección de Datos (Reglamento) (76) y la Ley Orgánica, de modificación del sistema de protección a la infancia y a la adolescencia. (77)

De este modo, para asegurar el cumplimiento de los aspectos éticos mencionados se proporcionará a los participantes (de forma comprensible y clara) una hoja informativa en la que se recoja el objetivo y la temática de la investigación (*Anexo 14*). Además, se dará el tiempo preciso para determinar su participación o no. Si dicha participación es confirmada se entregará el correspondiente Consentimiento Informado para los tutores y docentes (*Anexo 15*). También se dará el Consentimiento Informado a los tutores para la participación de menores (*Anexo 16*). Junto con el de Divulgación de los Resultados del Estudio con menores (*Anexo 17*). Ambos documentos se realizarán siguiendo los modelos proporcionados por el Comité Autonómico de ética de la Investigación de Galicia.

A mayores, la información recogida garantizará que se cumpla el anonimato y confidencialidad.

## 6. Plan de difusión de los resultados.

Los resultados que se obtengan en este estudio se difundirán y compartirán con la comunidad y el resto de las profesionales a nivel nacional e internacional. Para ello, se publicarán en revistas y se presentarán en congresos, tanto propios de Terapia Ocupacional como de otras disciplinas.

### 6.1. Revistas.

*Tabla III: Difusión de revistas.*

Ámbito	Nombre de la revista	Factor de impacto (JCR y SJR)
Revistas internacionales	American Journal of Occupational Therapy	2.246 (JCR) 0.646 (SJR)
	Revista chilena de Terapia Ocupacional	No presenta.
	Journal of Behavioral Addictions	6.756 (JCR) 2.265 (SJR)
	Australian Occupational Therapy Journal	1.856 (JCR) 0.595 (SJR)
Revistas nacionales	Adicciones	2.979 (JCR) 0.953 (SJR)

	Revista Española de Drogodependencias	0.168 (SJR)
	Revista de Terapia Ocupacional de Galicia	No presenta.

*Fecha de consulta: 4 de abril de 2022. JCR: 2020- SJR: 2020.*

## 6.2. Congresos.

*Tabla 1: Difusión de congresos.*

Ámbito	Nombre del Congreso
Congresos internacionales	Congreso Internacional de Estudiantes de Terapia Ocupacional (CIETO)
	Congreso ENOTHE (European Network of Occupational Therapy in Higher Education).
Congresos nacionales	Congreso Nacional de Estudiantes de Terapia Ocupacional (CENTO)
	Congreso Estatal de Terapia Ocupacional
	Congreso de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR)

## 6.3. Comunidad.

Para apoyar los resultados obtenidos en el estudio sería interesante realizar charlas formativas que lleguen a los profesores, a los niños y a sus familias. Por este motivo, sería conveniente formar alianzas con el sistema educativo, de forma que se pueda generar un espacio común. Por otro lado, tendría mucha relevancia mostrar lo obtenido a diversas asociaciones que trabajan con este colectivo, concienciando acerca de la conveniencia de la incorporación del terapeuta ocupacional en el equipo.

También sería interesante, para poder llegar más a esta población, hacer difusión en las redes sociales: Instagram, Twitter, Youtube, etc.

Finalmente, se podrían realizar conferencias y difundir los resultados en organismos públicos del estado (Xunta de Galicia, Consejería de Educación, Consejería de Sanidad...).

## 7. Financiación de la investigación.

A continuación, se muestra una tabla en la que aparecen desglosados los recursos necesarios para llevar a cabo la investigación junto con su coste final.

### 7.1. Recursos necesarios y presupuesto.

Tabla V: Presupuesto.

Tipo	Descripción	Coste	Total
Recursos Humanos	Terapeuta Ocupacional por X meses	1.330€*	13.300 €
Material fungible	Material de oficina Paquete de folios Tinta de impresora	150€  50€	200€
Material inventariable	Impresora Portátil	60€ 0€	60€
Recursos espaciales	No son necesarios	0€	0€
Recursos de movilidad	Difusión de resultados: -Inscripción en congresos nacionales e internacionales. -Desplazamientos.	2.500 €	2.650€
	Investigación: Desplazamientos	150€	150€
Presupuesto total: 16.210€			

\*Referencia seleccionada de la página [fespuget.es](http://fespuget.es)

### 7.2. Posibles fuentes de financiación.

La financiación de este proyecto será obtenida a través de entidades públicas y privadas que puedan aportar subvenciones a través de becas y ayudas. En la siguiente tabla se describen las posibles fuentes de financiación:

## *Videojuegos y adolescentes: Una mirada desde Terapia Ocupacional.*

*Tabla VI: Posibles fuentes de financiación.*

Tipo de organismo	Nombre del organismo	Tipo de ayuda
Pública	Ministerio de Sanidad, consumo y bienestar social. Delegación para el Plan Nacional sobre Drogas.	Ayudas para proyectos de investigación sobre adicciones.
Pública	Universidad de A Coruña	Ayudas a la investigación.
Pública	COPTOEX (Colegio Profesional de Terapeutas Ocupacionales de Extremadura)	Convocatoria de ayudas a proyectos de investigación en Terapia Ocupacional.
Privada	Centro Reina Sofía sobre adolescencia y juventud	Convocatoria de ayudas a la investigación.

## 8. Agradecimientos.

A mi tutora Mercedes, por aceptar formar parte de todo este proceso. Te agradezco tu esfuerzo, tu apoyo, tus ánimos y sobre todo, el que hayas compartido tu tiempo, experiencias y conocimientos conmigo. Gracias a ti he podido ampliar la mirada de lo que es la Terapia Ocupacional.

A mi familia, por apoyarme y por animarme a luchar por lo que quería en todo momento. Gracias por aguantarme cuando ni yo lo hacía y por hacerme ver que era capaz de conseguirlo. En especial, gracias a mis padres, abuelos y a mi tía por hacerme más fáciles los días. A ti, hermano, por ser un pilar fundamental en mi vida.

A mi pareja, por formar parte de este proceso e implicarse en él, por apoyarme, aconsejarme, aguantarme y estar siempre a mi lado a pesar de la distancia. Has sido y eres uno de mis grandes apoyos.

A Sara, Andrea y June por hacer que estos años me sintiese acogida y apoyada y por compartir todos los momentos buenos y malos de este camino. Gracias por escucharme y comprenderme.

A mi mejor amigo, porque siempre ha confiado en mí y me ha apoyado en las etapas más importantes de mi vida. Gracias por estar ahí a pesar de lo desastre que soy.

Por último, a todas las personas que me han hecho ser quien soy y que me han ayudado a seguir, aunque ahora no estén en mi vida.



## 9. Anexos.

### **Anexo 1: Listado de abreviaturas.**

PIB: Producto Interior Bruto.

FEJAR: Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

OMS: Organización Mundial de la Salud.

DSM-5: Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales.

CIE-11: Clasificación Internacional de Enfermedades.

PEGI: Pan European Game Information.

AEVI: Asociación Española de Videojuegos.

WFOT: World Federation of Occupational Therapists. (Federación Mundial de Terapeutas Ocupacionales).

AOTA: Asociación Americana de Terapeutas Ocupacionales.

CERV: Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos.

JCR: Journal Citation Reports.

SJR: Scimago Journal Rank.

CIETO: Congreso Internacional de Terapia Ocupacional.

ENOTHE: European Network of Occupational Therapy in Higher Education.

CENTO: Congreso Nacional de Terapia Ocupacional.

COPTOEX: Colegio Profesional de Terapeutas Ocupacionales de Extremadura.

## **Anexo 2: Glosario.**

**1. Escapismo:** En muchas ocasiones las personas hacen uso de los videojuegos porque lo que les rodea en la vida real les aburre o desagrada. Por tanto, ante esta situación intentan evadirse a través de su vida virtual, incrementando el uso de ella.

**2. “Gamer”:** Una persona que tiene un gran interés y dedicación por conocer todo lo relativo a los videojuegos y que además disfruta de jugarlos. Normalmente, en estos casos se vincula la actividad como una parte importante del ocio. Este rol se vincula con la etapa de la adolescencia, donde se produce su mayor expresión.

**3. “Gamer profesional”:** Persona que se dedica laboralmente al mundo de los videojuegos. De este modo, puede ser experto en un único videojuego o en varios. Normalmente participa en competiciones y puede formar parte de un equipo o hacerlo de manera individual.

**4. E-sports:** Competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos, ligas, publishers, organizadores, broadcasters, patrocinadores y espectadores.”La participación en estas puede ser de forma amateur o profesionalizada.

**5. “Tester”:** Personas que se encargan de probar los videojuegos antes de que salgan a la venta. Así, pueden detectar errores tanto de la dinámica del juego como del texto incluido en él. Para ello necesitan pasar muchas horas en el mismo videojuego.

**6. Youtuber o influencer de gameplays:** Persona reconocida en las redes sociales por sus habilidades en los videojuegos. El contenido que acostumbra a subir es haciendo uso de esa herramienta tecnológica, mostrando estrategias y su dominio del juego.

### **Anexo 3: Criterios diagnósticos de Trastorno por Juego (DSM-5).**

#### **CRITERIOS DIAGNÓSTICOS propuestos para el TRASTORNO DE JUEGO POR INTERNET (DSM-5)**

Uso persistente y recurrente de internet para participar en juegos, a menudo con otros jugadores, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo tal y como indican 5 (o más) de los siguientes en un período de 12 meses:

- 1** Preocupación con los juegos de internet. (El individuo piensa en actividades de juego previas o anticipa jugar el próximo juego; internet se convierte en la actividad dominante de la vida diaria). Nota: este trastorno es diferente de las apuestas por internet, que se incluyen dentro del trastorno por juego.
- 2** Aparecen síntomas de abstinencia al quitarle los juegos por internet. (Estos síntomas se describen típicamente como irritabilidad, ansiedad o tristeza, pero no hay signos físicos de abstinencia farmacológica).
- 3** Tolerancia (la necesidad de dedicar cada vez más tiempo a participar en juegos por internet).
- 4** Intentos infructuosos de controlar la participación en juegos por internet.
- 5** Pérdida de interés por aficiones y entretenimientos previos como resultado, y con la excepción, de los juegos por internet.
- 6** Se continúa con el uso excesivo de los juegos por internet a pesar de saber los problemas psicosociales asociados.
- 7** Ha engañado a miembros de su familia, terapeutas u otras personas en relación a la cantidad de tiempo que juega por internet.
- 8** Uso de los juegos por internet para evadirse o aliviar un afecto negativo (p. ej., sentimientos de indefensión, culpa, ansiedad).
- 9** Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa, trabajo u oportunidad educativa o laboral debido a su participación en juegos por internet.

Especificar la gravedad actual: **leve, moderado o grave**

## **Anexo 4: Criterios diagnósticos Trastorno del Juego (CIE-11).**

### **TRASTORNO DEL JUEGO (CIE-11)**

**(borrador que entrará en vigor el 1 de enero de 2022):**

---

El trastorno del juego se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea (es decir, a través de Internet) o fuera de línea, manifestado por:

- 1** Control deficiente sobre el juego (p. Ej., inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto);

---

- 2** Aumentar la prioridad dada al juego en la medida en que el juego tenga prioridad sobre otros intereses de la vida y actividades diarias;

---

- 3** Continuación o escalada del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas.

---

El patrón de conducta de juego puede ser continuo o episódico y recurrente.

El patrón de comportamiento de juego da como resultado una angustia significativa o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes.

La sintomatología debe darse al menos durante 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque si se cumplen todos los requisitos y los síntomas son graves, puede acortarse la duración requerida.

**Anexo 5: Tipos de videojuegos según la Asociación FEJAR.**

<b>TIPO</b>	<b>MODO</b>	<b>CARACTERÍSTICA</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>INTERACCIÓN</b>	<b>EJEMPLO</b>
<b>LUCHA</b>	Partidas muy rápidas.	Enfrentamientos. Tablas de puntuación.	Necesaria dedicación para estar en un buen puesto.	Poca interacción entre jugadores.	Tekken, Mortal Kombat, Dragon Ball Z Fighters
<b>MOBA</b>	Partidas con duración establecida-limitada.	Intento de conseguir llegar a la base principal del equipo rival.	Necesaria dedicación elevada para un buen puesto.	Breve interacción entre jugadores.	League of Legends, Smite, Heroes of Storm
<b>BATTLE ROYALE</b>	Diferentes tipos de partida según el modo.	Combates con armas. Objetivo: Eliminar al rival. Sensación de inmersión.	Variable.	Interacción baja con otros jugadores.	Fortnite, Call of Duty, Battlefield
<b>MMORPG'S</b>		Existen diversos universos. Con reglas y sistemas exclusivos en cada título.	Grado de exigencia máximo. Necesidad de acceso frecuente para beneficio de la comunidad.	Interacción muy elevada con otros jugadores. Creación de vínculos frecuentemente.	World of Warcraft, Final Fantasy XIV, Black Desert Online
<b>ESTRATEGIA</b>	Partidas de duración elevada.	Juegos complejos. Menos comunes.		Mínima interacción entre jugadores.	Age of Empires, Saga Total War.
<b>DEPORTIVOS</b>	Partidas rápidas.	Competitividad elevada. Existen ligas y torneos. Control sobre el equipo favorito.		Escasa interacción.	FIFA, NBA 2K, Gran Turismo, Fórmula 1

\*Tabla de elaboración propia.

**Anexo 6: Tipos de videojugadores según la asociación FEJAR.**

<b>CHILL</b>	<b>CASUAL</b>	<b>SOLO PLAYER</b>	<b>NEVER ALONE</b>	<b>HARDCORE</b>
“Pasar el rato”.	Juega a juegos que no necesitan atención constante.	Juega solo.	Necesita de interacción y de una comunidad para jugar.	Gran nivel de autoexigencia y competitividad.
Avanza con calma en el juego.	Hace uso de diversos juegos.	Establece retos personales.	Establece vínculos con la comunidad.	Dedicación completa al juego.
Juega a todo tipo de estilos. Evita el MMORPG's.	Si le resulta atractivo un juego puede involucrarse más.	Gran exigencia personal.	No destaca por su competitividad.	Acostumbra a jugar con gente con su mismo nivel de exigencia y competitividad.
Limita su tiempo de juego.	Limita su tiempo de juego aunque puede sobrepasar esos límites ocasionalmente.	Dedica gran cantidad de tiempo a jugar.	Normalmente, pasa mucho tiempo jugando.	Abuso del tiempo dedicado al juego.

*\*Tabla de elaboración propia.*

**Anexo 7: Ejemplo de tríptico.**



## ¿Qué es el COTOGA?

O COTOGA crease co fin de defender os derechos e deberes das persoas colexiadas e da poboación beneficiaria dos seus servizos, ademais de contribuir á difusión e promoción da actividade profesional da terapia ocupacional nos seus diferentes ámbitos de intervención.

## ¿Que é a terapia ocupacional?

A terapia ocupacional é unha profesión socio-sanitaria que se encarga de promover a saúde e benestar e o funcionamento a través da implicación activa das persoas en ocupacións. O seu obxectivo é que as persoas manteñan a independencia e autonomía na súa vida diaria.

## Como traballa?

O terapeuta ocupacional avalía á persoa, a contorna e a ocupación. Propón uns obxectivos e realiza unha intervención adaptada ás necesidades de cada persoa. Os terapeutas ocupacionais son profesionais socio-sanitarios especializados na análise da actividade e a adaptación da contorna. As intervencións que desenvolven son:

- Asistencia
- Asesoramento
- Docencia
- Investigación
- Xestión e administración

## Cando interveña?

O terapeuta ocupacional interveña con persoas que presentan dificultades en algunha das seguintes áreas de ocupación, durante todo o seu ciclo vital:

- Actividades básicas da vida diaria: ducharse, alimentarse, vestirse.
- Actividades instrumentais da vida diaria: manexo do diñeiro, coidado do corpo, coidado do fogar, control da medicación.
- Educación
- Traballo
- Lecer e tempo libre
- Sono e descanso
- Xogo
- Participación social

## Onde traballa?

Os terapeutas ocupacionais traballan en distintos ámbitos, entre os que destacan os seguintes:

- Ámbito sanitario: hospitais públicos, concertados ou privados; centros de saúde ou clínicas
- Ámbito educativo: universidades, centros de educación especial ou gabinetes privados
- Ámbito socio-sanitario: equipos de valoración da dependencia, ortopedias, centros penais, asociacións, centros de día, residencias colectivas, entre outros.

## ¿Qué es el COTOGA?

El COTOGA se crea con el fin de defender los derechos y deberes de las personas colexiadas y de la población beneficiaria de sus servicios, además de contribuir a la difusión y promoción de la actividad profesional de terapia ocupacional en sus diferentes ámbitos de intervención.

## ¿Qué es la terapia ocupacional?

La terapia ocupacional es una profesión socio-sanitaria que se encarga de promover la salud, el bienestar y el funcionamiento a través de la implicación activa de las personas en ocupaciones. Su objetivo es que las personas mantengan la independencia y autonomía en su vida diaria.

## ¿Cómo trabaja?

El terapeuta ocupacional evalúa a la persona, el entorno y la ocupación. Propone unos objetivos y realiza una intervención adaptada a las necesidades de cada persona. Los terapeutas ocupacionales son profesionales socio-sanitarios especializados en el análisis de la actividad y la adaptación del entorno. Las intervenciones que desarrollan son:

- Asistencia
- Asesoramiento
- Docencia
- Investigación
- Gestión y administración

## ¿Cuándo interviene?

El terapeuta ocupacional interviene con personas que presentan dificultades en alguna de las siguientes áreas de ocupación, durante todo su ciclo vital:

- Actividades básicas de la vida diaria: ducharse, alimentarse, vestirse.
- Actividades instrumentales de la vida diaria: manejo del dinero, cuidado de otros, cuidado del hogar, control de la medicación
- Educación
- Trabajo
- Ocio y tiempo libre
- Sueño y descanso
- Juego
- Participación social

## ¿Dónde trabaja?

Los terapeutas ocupacionales trabajan en distintos ámbitos, entre los que destacan los siguientes:

- Ámbito sanitario: hospitales públicos, concertados o privados; centros de salud o clínicas
- Ámbito educativo: universidades, centros de educación especial o gabinetes privados
- Ámbito socio-sanitario: equipos de valoración de la dependencia, ortopedias, centros penitenciarios, asociaciones, centros de día, residencias colectivas, entre otros.



## Anexo 8: Cuestionario CERV.

### *Cuestionario CERV*

*A continuación encontrarás algunas afirmaciones sobre tu uso de los videojuegos. Lee atentamente cada frase e indica la frecuencia. Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad.*

	Nunca/ Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre
1. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto por temas relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
2. ¿Cuando te aburres, usas los videojuegos como una forma de distracción?	a	b	c	d
3. ¿Con qué frecuencia abandonas lo que estas haciendo para estar más tiempo jugando a videojuegos?	a	b	c	d
4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto ?	a	b	c	d
5. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso de los videojuegos?	a	b	c	d
6. ¿Piensas que tu rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de los videojuegos ?	a	b	c	d
7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?	a	b	c	d
8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte ?	a	b	c	d
9. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos molestos sobre tu vida y los sustituyes por pensamientos agradables de los videojuegos ?	a	b	c	d
10. ¿Piensas que la vida sin videojuegos es aburrida, vacía y triste?	a	b	c	d
11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego?	a	b	c	d
12. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con los videojuegos?	a	b	c	d
13. ¿Cuando no juegas con videojuegos te sientes agitado o preocupado?	a	b	c	d
14. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en los videojuegos para sentirte satisfecho?	a	b	c	d
15. ¿Quitás importancia al tiempo que has estado jugando con videojuegos?	a	b	c	d
16. ¿Dejas de salir con tus amigos para pasar más tiempo jugando con videojuegos?	a	b	c	d
17. ¿Cuando utilizas los videojuegos, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	a	b	c	d

**Anexo 9: Cuestionario para docentes.**

<p>1. ¿Se imparte en el centro alguna asignatura relacionada con el mundo digital? Sí No.</p> <p>En caso afirmativo, ¿Cuál?</p> <p>2. ¿Tiene el centro algún dispositivo (como ordenadores o tablets) para el uso del alumnado con una finalidad didáctica? Sí No.</p> <p>En caso afirmativo, ¿Cuál?</p> <p>3. Durante el proceso de aprendizaje de los alumnos que atiende, ¿Hace uso de los videojuegos o juegos en sus clases? Sí No.</p> <p>En caso afirmativo, ¿Qué plataforma utiliza para ello? (Indicar nombre).</p> <p>¿Con qué frecuencia hace uso de ellos normalmente?:</p> <p>Todos los días: ____ 2/3 veces a la semana: ____ 1 vez a la semana: ____</p> <p>¿Crea contenido digital (juegos/videojuegos) para sus clases? Sí No.</p> <p>¿Para qué materias hace uso de ellos? (Indicar): ____</p> <p>4. ¿Considera que los videojuegos pueden ser útiles para la docencia y para el proceso de aprendizaje de los alumnos? Sí No.</p> <p>5. ¿Cree que la presencia del uso de videojuegos en las aulas puede ser un factor que potencie un mayor uso de ellos en el día a día de los alumnos? Sí No.</p> <p>6. ¿Se realiza en el centro alguna charla relacionada con la prevención de la adicción al uso de videojuegos? Sí No.</p> <p>7. ¿Considera que debería realizarse alguna charla en relación con la temática mencionada? Sí No.</p> <p>8. ¿Conoce o ha oído hablar de algún recurso o programa destinado a esta labor?</p> <p>En caso afirmativo, ¿Cuál?: ____</p> <p>9. ¿Conoce cuál es el papel del terapeuta ocupacional? Sí No.</p> <p>Si la respuesta es que sí, ¿Con qué vincula su labor?</p> <table><tr><td>Rehabilitación física:</td><td>Salud Mental:</td><td>Personas mayores:</td></tr><tr><td>Infancia:</td><td>Educación:</td><td>Otra (indicar cuál):</td></tr></table>	Rehabilitación física:	Salud Mental:	Personas mayores:	Infancia:	Educación:	Otra (indicar cuál):
Rehabilitación física:	Salud Mental:	Personas mayores:				
Infancia:	Educación:	Otra (indicar cuál):				

**Anexo 10: Cuestionario para madres/padres/tutores legales.**

Cuestionario cumplimentado por:

- Padre: \_\_\_\_\_ - Madre: \_\_\_\_\_ -Otro tutor legal  
(especificar): \_\_\_\_\_

1. Edad: \_\_\_\_\_

2. Nivel de estudios de los progenitores/tutor legal: \_\_\_\_\_

3. Profesión de los progenitores/tutor legal: \_\_\_\_\_

4. Nivel socioeconómico familiar (marque con una x la opción que más se ajusta según la renta del año anterior):

<12.000 euros anuales:\_\_\_ 12.000-20.000 euros anuales: \_\_\_\_\_

20.000-25:000 euros anuales: \_\_\_\_\_ 25.000-30.000 euros anuales: \_\_\_\_\_

>30.000 euros anuales: \_\_\_\_\_

5. Situación actual de los progenitores/tutor legal (Escribir al lado quien se encuentra en cada situación):

Trabajando: \_\_\_\_\_ Parado: \_\_\_\_\_ Otra (indicar cual): \_\_\_\_\_

6. Horas semanales dedicadas a la jornada laboral:

40 horas semanales: \_\_\_\_\_ Entre 30-20 horas semanales: \_\_\_\_\_

<20 horas semanales. Si es así, indicar cuantas \_\_\_\_\_

7. Tipo de vivienda:

Casa: \_\_\_\_\_ Piso: \_\_\_\_\_ Otra (indicar cuál): \_\_\_\_\_

8. Número de personas que conviven en el domicilio familiar: \_\_\_\_\_

9. Cuidador/a principal del niño/a: \_\_\_\_\_

10. ¿Las personas a cargo del cuidado del niño juegan a videojuegos?

a) Si la respuesta es sí, ¿Desde cuándo?

b) ¿Cuánto tiempo dedican a la semana a jugar?

c) ¿En qué dispositivos juegan a videojuegos?

B) Por favor, responda a las siguientes **cuestiones con relación a su hijo/a:**

- Sexo (marque con una x)

- Hombre: \_\_\_\_\_ - Mujer: \_\_\_\_\_ -Otro: \_\_\_\_\_

- Edad (en años): \_\_\_\_\_
- Número de hermanos (sin contar al niño/a): \_\_\_\_\_

- Curso escolar actual del niño/a: \_\_\_\_\_
- ¿Su hijo/a ha repetido? SI/NO
- ¿Ha habido cambios recientes en el rendimiento académico de su hijo?  
SÍ/NO.

En caso afirmativo, ¿Cómo ha sido ese cambio? Indicar.

- ¿Participa su hijo/a en algunas actividades extraescolares? o Sí o No

En caso afirmativo ¿Cuál/es?: \_\_\_\_\_

- ¿Cuántos días a la semana realiza la actividad extraescolar?:  
\_\_\_\_\_
- ¿Cuántas horas semanales dedica a la actividad extraescolar?:  
\_\_\_\_\_
- ¿Tiene algún dispositivo para jugar a videojuegos? Sí No.

a) Si la respuesta es sí, ¿Cuál/Cuáles?

Tablet:\_\_\_ Ordenador (Portátil/Mesa):\_\_\_ Nintendo Switch:\_\_\_

XBOX:\_\_\_ PS4/PS5:\_\_\_ Otro/s (indicar cual):\_\_\_\_\_

b) ¿Cómo ha sido la adquisición de ese dispositivo?

Regalo de los padres: \_\_\_ Regalo de un familiar (indicar de cuál): \_\_\_

Ahorros del niño: \_\_\_ Otra (indicar cuál):\_\_\_

c) ¿En qué lugar de la vivienda se encuentra el dispositivo empleado para jugar a videojuegos?

Habitación: \_\_\_ Salón: \_\_\_ Otro (indicar cuál):\_\_\_

d) ¿Cuándo juega su hijo a videojuegos?

Sólo los fines de semana:\_\_\_ Sólo por semana:\_\_\_ Por semana y el fin de semana:\_\_\_

e) ¿Cuántas horas dedica a la semana aproximadamente a jugar a videojuegos?\_\_\_

f) Cuando su hijo juega a videojuegos suele hacerlo...

Solo:\_\_\_ Con miembros de la familia (indicar cuál/cuáles):\_\_\_ Con amigos:\_\_\_

Con amigos vía online:\_\_\_ Con otros jugadores online:\_\_\_

g) ¿Con cuántas personas acostumbra a jugar su hijo?

1-2: \_\_\_ Menos de 5:\_\_\_ Más de 5:\_\_\_

h) ¿Cuántos años de experiencia tiene su hijo jugando a videojuegos?  
(Indicar número):\_\_\_

i) ¿Conocen alguna aplicación para limitar el uso de videojuegos de sus hijos? Sí No.

Si la respuesta es sí, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

j) ¿Hacen uso de alguna aplicación para limitar el uso de videojuegos de sus hijos? Sí No.

Si la respuesta es sí, ¿Cuál? \_\_\_\_\_

k) ¿Conoce el tiempo recomendado de uso de videojuegos a la semana? Sí No.

Si la respuesta es sí, ¿Cuánto considera adecuado?

l) ¿Ha establecido límites y acuerdos con su hijo/a en relación con el uso de videojuegos? Sí No.

Si la respuesta es sí, ¿Cuáles?

m) ¿Qué acostumbra a hacer con los dispositivos una vez que dejan de ser utilizados?

Tirarlos a la basura: \_\_\_\_\_ Llevarlos a un punto limpio: \_\_\_\_\_

Llevarlos a una tienda de videojuegos: \_\_\_\_\_ Otro (indicar qué): \_\_\_\_\_

• ¿Conoce cuál es el papel del terapeuta ocupacional? Sí No.

Si la respuesta es que sí, ¿Con qué vincula su labor?

Rehabilitación física: \_\_\_\_\_ Salud Mental: \_\_\_\_\_ Personas mayores: \_\_\_\_\_

Infancia: \_\_\_\_\_ Educación: \_\_\_\_\_ Otra (indicar cuál): \_\_\_\_\_

**Anexo 11: Guion de entrevista semiestructurada para los alumnos/as.**

Previamente a la realización de la entrevista se harán una serie de aclaraciones con el alumno/a. En primer lugar, se le agradecerá a la persona que esté dispuesta a participar en el estudio y se hará una presentación de la figura del terapeuta ocupacional. A continuación, se explicará la dinámica que se seguirá durante la entrevista, dejando claro que se podrán hacer los descansos que necesite y finalizar la intervención en el momento que desee, también se resaltarán que si hay alguna pregunta que no desea contestar puede no hacerlo. A mayores, se indicará que no existe un límite de tiempo para responder las preguntas. Para finalizar, se dejará un espacio para que si la persona realice cualquier duda o pregunta que haya podido surgirle.

1. ¿Sueles jugar a videojuegos?
2. ¿A qué edad empezaste a jugar a videojuegos?
3. ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar?
4. ¿En qué momento de la semana sueles hacerlo?
5. ¿A qué tipo de videojuegos juegas?
6. ¿Cuándo juegas a videojuegos, con quién sueles hacerlo?
7. ¿Qué es lo que más te gusta de jugar a videojuegos?
8. ¿Qué es lo que más te llama la atención de los videojuegos? (Sus personajes, sus sonidos, sus gráficos...)
9. ¿Qué es lo que menos te gusta de jugar a videojuegos?
10. ¿Encuentras alguna dificultad para jugar a videojuegos?
11. En tu biblioteca, ¿Es posible coger prestados videojuegos?
12. ¿Acostumbras a intercambiar videojuegos con tus amigos?
13. ¿Cuándo no estás jugando a videojuegos cómo te sientes?
14. ¿Qué cosas te gusta hacer aparte de jugar a videojuegos?
15. ¿Qué sueles hacer cuando llueve en tu tiempo libre?
16. ¿Qué actividades crees que hacías antes de jugar a videojuegos y ahora no haces?
17. ¿Crees que existe algún peligro al jugar a videojuegos?

18. En un futuro, ¿Qué te gustaría ser de mayor?

En el proceso de realización de las preguntas, se incorporarán si se necesita o si se considera necesario, preguntas complementarias: ¿Podrías contarme más acerca de...? ¿A qué te refieres con...? ¿Me podrías decir algún ejemplo?

Para finalizar, se le preguntará si quiere añadir alguna cuestión en concreto, se le agradecerá de nuevo su participación en el estudio y se realizará un cierre de entrevista.

**Anexo 12: Variables del estudio.**

Para la realización de la investigación se tendrán en cuenta una serie de variables cualitativas y cuantitativas. A continuación, se indicarán aquellas presentes en el **cuestionario para padres/madres o tutores legales**.

Datos sociodemográficos padre/madre o tutores legales	Contexto del niño/a	Videojuegos	Terapia Ocupacional
Edad. Género. Nivel de estudios. Profesión. Nivel socioeconómico familiar. Situación actual. Duración de la jornada laboral. Tipo de vivienda. Personas que viven en el domicilio. Cuidador principal. Uso de videojuegos por parte del cuidador principal. Edad de iniciación en el uso de videojuegos. Frecuencia del uso de videojuegos. Tipo de dispositivos empleados para el uso de videojuegos.	Edad y género. Número de hermanos del niño. Curso escolar actual. Repetición de curso. Rendimiento académico. Cambios en el rendimiento académico. Participación en actividades extraescolares. Tipo de actividad extraescolar. Tiempo dedicado a las actividades extraescolares. Frecuencia de las actividades extraescolares.	Posesión de un dispositivo para jugar a videojuegos. Tipo de dispositivo para jugar a videojuegos. Modo de adquisición del dispositivo. Localización del dispositivo para jugar a videojuegos. Momento en el que juega a videojuegos. Horas dedicadas a jugar a videojuegos a la semana. Modo en el que juega a videojuegos. Personas con las que juega a videojuegos.	Conocimiento del papel del terapeuta ocupacional en el ámbito educativo. Labor del terapeuta ocupacional.



*Videojuegos y adolescentes: Una mirada desde Terapia Ocupacional.*

		<p>Tiempo de experiencia jugando a videojuegos.</p> <p>Aplicaciones para limitar el uso de los videojuegos.</p> <p>Tiempo de uso recomendado de videojuegos.</p> <p>Tiempo recomendado de uso de videojuegos.</p> <p>Límites y acuerdos sobre el uso de videojuegos.</p> <p>Acción llevada a cabo con el dispositivo tras su uso.</p>	
--	--	---	--

Por otro lado, se incorporarán a continuación las variables presentes en el **cuestionario para docentes:**

<p>Asignatura relacionada con el mundo digital.</p> <p>Dispositivos presentes en el centro.</p> <p>Uso de videojuegos/juegos en las clases.</p> <p>Plataforma empleada en las clases.</p> <p>Frecuencia del uso de contenido digital.</p> <p>Creación de contenido digital para la docencia.</p>	<p>Utilidad del uso de videojuegos en la docencia.</p> <p>Factor de riesgo el uso de videojuegos en las aulas.</p> <p>Existencia de charlas de prevención de la adicción a videojuegos.</p> <p>Necesidad de charlas de prevención de la adicción a videojuegos.</p> <p>Recurso/Programa destinado a la prevención.</p>	<p>Conocimiento del papel del terapeuta ocupacional en el ámbito educativo.</p> <p>Labor del terapeuta ocupacional.</p>
--	--	---

--	--	--

Finalmente, a continuación, aparecen las variables recogidas del **guion de entrevista semiestructurada a los/as alumnos/as**.

Frecuencia de uso de videojuegos. Edad de inicio de uso de videojuegos. Tiempo dedicado al juego. Momento de la semana dedicado a los videojuegos. Presencia de videojuegos en la biblioteca. Intercambio de videojuegos.	Tipo de videojuegos. Entorno social relativo a los videojuegos. Aspectos agradables del uso de videojuegos. Aspectos llamativos del uso de videojuegos.	Sensaciones al no usar los videojuegos. Otras actividades de ocio. Actividades cuando llueve. Actividades abandonadas por el uso de videojuegos. Peligros del uso de videojuegos. Aspiraciones futuras.
--	--	--

**Anexo 13: Documento de consentimiento informado para la institución.**

La estudiante e investigadora Alejandra Corral Varela, solicita la autorización \_\_\_\_\_ al \_\_\_\_\_ para la realización del estudio “Videojuegos y adolescentes: Una mirada desde Terapia Ocupacional.” Este estudio pertenece a la asignatura de “Trabajo de Fin de Grado” del 4º curso del Grado de Terapia Ocupacional de la Universidad de A Coruña. Está tutorizado por la terapeuta ocupacional Mercedes Seoane.

La investigación pretende conocer, mediante una metodología cualitativa y cuantitativa, cómo es el uso de videojuegos en adolescentes.

Por ello se pide la colaboración de su institución para la realización del mismo, ya que los diferentes métodos de recogida de datos (entrevistas, observación, grupos de discusión, cuestionarios) necesitarán llevarse a cabo en sus instalaciones.

Anteriormente, se ha realizado una reunión donde se explicó todo acerca del proyecto, para que usted decida si aceptar la colaboración de la institución en el mismo.

Si necesita más información, no dude en ponerse en contacto personalmente con la investigadora Alejandra Corral Varela en el siguiente número de teléfono \_\_\_\_\_ o correo electrónico: [alejandra.corral@udc.es](mailto:alejandra.corral@udc.es)

Muchas gracias por su colaboración.

**Anexo 14: Hoja de información al/ a la participante.**

TÍTULO DEL ESTUDIO: Videojuegos y adolescentes: Una mirada desde Terapia Ocupacional.

INVESTIGADOR: Alejandra Corral Varela, con DNI \_\_\_\_\_

CENTRO: Universidad de A Coruña.

Este documento tiene por objeto ofrecerle información sobre un estudio de investigación en el que se le invita a participar. Este estudio fue aprobado por el Comité de Ética de la Investigación de \_\_\_\_\_.

Si decide participar en el mismo, debe recibir información personalizada del investigador, leer antes este documento y hacer todas las preguntas que precise para comprender los detalles sobre el mismo. Si así lo desea puede llevar el documento, consultarlo con otras personas y tomar el tiempo necesario para decidir si participa o no.

La participación en este estudio es completamente voluntaria. Ud. puede decidir no participar o, sí acepta hacerlo, cambiar de parecer retirando el consentimiento en cualquier momento sin dar explicaciones. Le aseguramos que esta decisión no tendrá ninguna repercusión negativa para Ud., ni para su hijo ni para el centro.

**¿Cuál es la finalidad del estudio?**

La finalidad de este estudio será conocer cómo es el uso y la relación de los adolescentes con los videojuegos. De este modo, para saber más sobre ello es necesario conocer la experiencia y punto de vista de sus familias y de sus docentes con el fin de conocer más acerca de los contextos que los rodean.

**¿Por qué me ofrecen participar a mí?**

Ud. y los niños son invitados a participar porque cumplen con los criterios de selección necesarios para poder participar en el estudio. Esto es así ya que forman parte de la comunidad educativa desde hace más de un año.

**¿En qué consiste mi participación?**

Su participación, es decir, la de los representantes legales y de los docentes, consistirá en cumplimentar de forma anónima el cuestionario que les fue entregado y devolverlo en un sobre al centro en el buzón habilitado para ello.

Su participación tendrá una duración de unos 15 minutos aproximadamente.

En cuanto a la participación de los niños, implicará que respondan a un cuestionario (con una duración aproximada de diez/quince minutos), que formen parte de un grupo de debate (durante una sesión de una hora ) y finalmente, tendrán la opción, si así lo desean, de responder a unas preguntas de manera voluntaria (durante aproximadamente veinte minutos, lo cual tendría lugar en la jornada escolar durante la hora de tutoría).

**¿Qué molestias o inconvenientes tiene mi participación?**

Su participación no implica molestias adicionales más allá del tiempo destinado a lo indicado anteriormente acerca de su participación en el estudio.

**¿Obtendré algún beneficio por participar?**

No se espera que Ud. obtenga beneficio directo por participar en el estudio. La investigación pretende descubrir aspectos desconocidos o poco claros sobre el uso de los videojuegos en adolescentes. Esta información podrá ser de utilidad en un futuro para otras personas.

**¿Recibiré la información que se obtenga del estudio?**

Si Ud. lo desea, se le facilitará un resumen de los resultados del estudio obtenidos.

**¿Se publicarán los resultados de este estudio?**

Los resultados de este estudio serán remitidos a publicaciones científicas para su difusión, pero no se transmitirá ningún dato que permita la identificación de los participantes.

**Información referente a sus datos:**

La obtención, tratamiento, conservación, comunicación y cesión de sus datos se hará conforme a lo dispuesto en el Reglamento General de Protección de Datos (Reglamento UE 2016-679 del Parlamento europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016) y la normativa española sobre protección de datos de carácter personal vigente.

La institución en la que se desarrolla esta investigación es la responsable del tratamiento de sus datos, pudiendo contactar con el Delegado/a de Protección de Datos a través de los siguientes medios: correo electrónico: [alejandra.corral@udc.es](mailto:alejandra.corral@udc.es) /Teléfono:\_\_\_\_\_

Los datos necesarios para llevar a cabo este estudio serán recogidos y conservados de modo:

- Anonimizados, es decir, que usted no podrá ser identificado ni siquiera por el equipo investigador.

La normativa que regula el tratamiento de datos de personas le otorga el derecho a acceder a sus datos, oponerse, corregirlos, cancelarlos, limitar su tratamiento, restringir o solicitar la supresión de los mismos. También puede solicitar una copia de éstos o que ésta sea remitida a un tercero (derecho de portabilidad).

Para ejercer estos derechos puede Ud. dirigirse al Delegado/a de Protección de Datos del centro a través de los medios de contacto antes indicados o al investigador/a principal de este estudio en el correo electrónico [alejandra.corral@udc.es](mailto:alejandra.corral@udc.es) y/o tfno .....

Así mismo, Ud. tiene derecho a interponer una reclamación ante la Agencia Española de Protección de datos cuando considere que alguno de sus derechos no haya sido respetado.

Únicamente el equipo investigador y las autoridades sanitarias, que tienen el deber de guardar la confidencialidad, tendrán acceso a todos los datos recogidos por el estudio. Se podrá transmitir a terceros información que no pueda ser identificada. En el caso de que alguna información se transmita a otros países, se realizará con un nivel de protección de datos equivalente, como mínimo, al establecido por la normativa española y europea.

Al finalizar el estudio, o el plazo legal establecido, los datos recogidos serán eliminados o guardados anónimos para su uso en futuras investigaciones según lo que Ud. escoja en la hoja de firma del consentimiento.

**¿Existen intereses económicos en este estudio?**

El investigador no recibirá retribución específica por la dedicación al estudio.

Ud. no será retribuido por participar. Es posible que de los resultados del estudio se deriven productos comerciales o patentes; en este caso, Ud. no participará de los beneficios económicos originados.

**¿Cómo contactar con el equipo investigador de este estudio?**

Ud. puede contactar con Alejandra Corral Varela en el teléfono: XXXX y/o el correo electrónico: [alejandra.corral@udc.es](mailto:alejandra.corral@udc.es)

**Muchas gracias por su colaboración**

**Anexo 15: Documento de consentimiento para la participación en un estudio de investigación.**

TÍTULO del estudio: Videojuegos y adolescentes: Una mirada desde Terapia Ocupacional.

Yo, .....

- Leí la hoja de información al participante del estudio arriba mencionado que se me entregó, pude conversar con Alejandra Corral Varela y hacer todas las preguntas sobre el estudio.

- Comprendo que mi participación es voluntaria, y que puedo retirarme del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto tenga ninguna repercusión.

- Accedo a que se utilicen mis datos en las condiciones detalladas en la hoja de información al participante.

- Presto libremente mi conformidad para participar en este estudio.

Al terminar este estudio acepto que mis datos sean:

- Eliminados.
- Conservados anonimizados para usos futuros en otras investigaciones.

Fdo.: El/la participante,

Fdo.: El/la investigador/a que  
solicita el consentimiento,

Nombre y Apellidos:

Nombre y Apellidos:

Fecha:

Fecha:



**Anexo 16: Documento de consentimiento para el representante legal para la participación en un estudio de investigación.**

TÍTULO del estudio: Videojuegos y adolescentes: Una mirada desde Terapia Ocupacional.

Yo, ....., padre, madre o tutor legal de .....

- Leí la hoja de información al participante del estudio arriba mencionado que se me entregó, pude conversar con Alejandra Corral Varela y hacer todas las preguntas sobre el estudio.

- Comprendo que su participación es voluntaria y que puede retirarse del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto tenga ninguna repercusión para el centro o para su proceso de aprendizaje.

- Accedo a que se utilicen sus datos en las condiciones detalladas en la hoja de información al participante.

- Presto libremente mi conformidad para que participe en este estudio.

Al terminar este estudio acepto que sus datos sean:

- Eliminados.
- Conservados anonimizados para usos futuros en otras investigaciones.

Fdo.: El/la representante legal,

Fdo.: El/la investigador/a que  
solicita el consentimiento,

Nombre y Apellidos:

Nombre y Apellidos:

Fecha:

Fecha:

**Anexo 17: Consentimiento Informado de divulgación de información sobre menores de edad.**

Yo:....., en calidad de representante legal de  
D/D<sup>a</sup>.....

Leí la información contenida en la Hoja de Información a Participantes y autorizo a que se utilicen los datos obtenidos en las condiciones que se describen en la hoja informativa.

Se me ha facilitado ver y leer la versión final del documento y autorizo su publicación.

Deseo conocer el documento una vez que se haya publicado

Fdo.: El/ la representante legal

Fdo.: El/la investigador/a

Nombre y apellidos:

Nombre y apellidos: