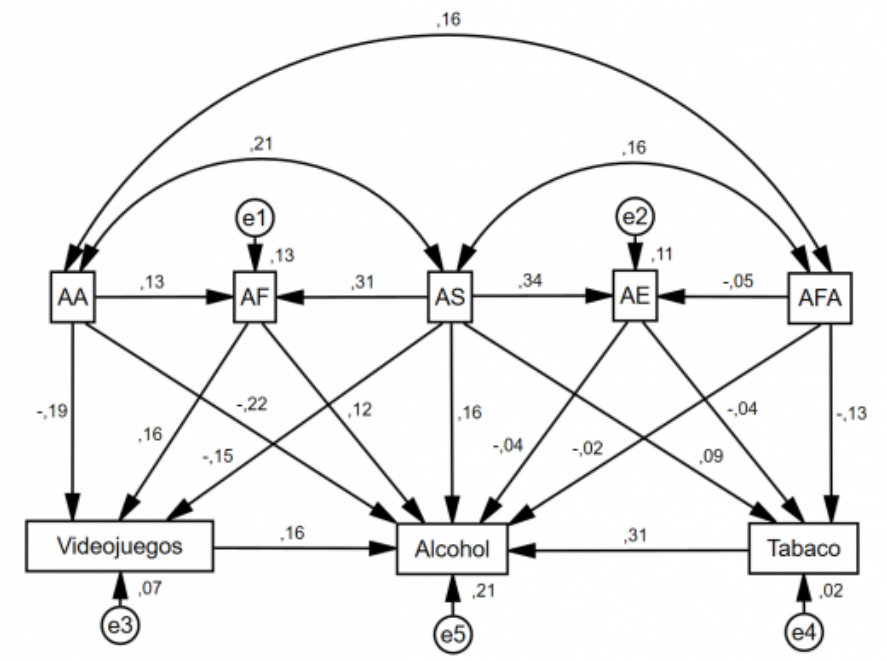
Ramón Chacón Cuberos

- ATRÁS

- PREMIO EXTRAORDINARIO DE DOCTORADO 2017-18 (Ciencias Sociales y Jurídicas)

Caracterización de indicadores deportivos, psicosociales y de ocio digital en la comunidad educativa de Granada: construyendo una educación físico-saludable integral mediante videojuegos activos



Resumen

La adolescencia hace referencia a una etapa en la cual se aúnan modificaciones biológicas e infinidad de cambios en el mundo cognitivo y social del joven. Este periodo comprende diversas etapas educativas, desde el final de la Educación Primaria en la adolescencia temprana hasta el inicio de la educación superior en la adultez emergente. Esta tesis doctoral emplea como hilo conductor el ocio digital sedentario en la adolescencia, relacionando este tópico con factores académicos, cognitivos y hábitos saludables. En este sentido, se pretende identificar factores de riesgo, a la vez que se detectan ciertas bondades en el uso de las nuevas tecnologías en contextos educativos.

Los resultados demostraron que la mayoría de preadolescentes poseía dispositivos de pantalla, reemplazando otras actividades cotidianas para poder utilizarlos. Además, muchos de ellos poseían una percepción de su imagen corporal pobre, afectando todo ello a su rendimiento académico. También se comprobó que los jóvenes que padecían problemas ligados al uso de estos dispositivos eran más agresivos y mostraban mayores índices de victimización física y verbal.

En relación a la adolescencia tardía, se pudo determinar que los alumnos que jugaban con más videojuegos tenían una dieta de peor calidad, afectando también a sus calificaciones. También se comprobó que los jóvenes que más jugaban desarrollaban un peor autoconcepto, y consumían más sustancias nocivas como alcohol y tabaco. Por el contrario, el deporte de tipo hedonista se mostró como un elemento preventivo ante este tipo de hábitos.

Finalmente, y dada la expansión de estos dispositivos, se decidió utilizarlos como recurso en contextos educativos. Para ello, se realizó un programa de intervención basado en videojuegos activos y juegos motores, lo cual se tradujo en mejoras del nivel de salud de los jóvenes, como fue su capacidad aeróbica. Además, se mejoraron algunos factores psicosociales, como la confianza y tolerancia a la adversidad, además de hábitos saludables como la calidad de la dieta. Todo ello, demuestra el interés de promover acciones para el uso responsable de dispositivos de pantalla durante la adolescencia, pudiendo utilizarse como aliado ante el desarrollo de comportamientos desadaptativos.

Aportaciones significativas

-**Chacón-Cuberos, R.**, Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., & Ruiz-Rico, G. (2018). Agressive behavior, victimization, and problematic use of video games in schoolchildren of primary education from the province of Granada. Revista Complutense de Educación, 29(4), 1011-1024.

Fuente: https://escuelaposgrado.ugr.es/doctorado/escuelas/edhcsj/pages/premios-extraordinarios/2017_18/chacon_cuberos/ramon-chacon-cuberos

-Chacón-Cuberos, R., Zurita-Ortega, F., Castro Sánchez, M., Espejo Garcés, T., MartínezMartínez, A., & Pérez Cortés, A. J. (2017). Motivational climate in sport and its relationship with digital sedentary leisure habits in university students. Saúde e Sociedade, 26, 29-39.

-Chacón-Cuberos, R., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A. & Ruiz-Rico, G. (2018). The association of Self-concept with Substance Abuse and Problematic Use of Video Games in University Students: A Structural Equation Model. Adicciones, 30(3), 179-188.